SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
TRETTIOFJÄRDE UTGÅVAN

Oktober 1999 Pris 55:50

UNREAL TOURNAMENT

Höstens bästa multiplayerspel? Vi har testat!

GTA 2

Stor förhandstitt på uppföljaren till Grand Theft Auto!

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Alla bilder och het info!

NHL 2000

Det bästa sportspelet är tillbaka!

Dessutom:
- QUAKE III ARENA
- SOLDIER OF FORTUNE
- PRINCE OF PERSIA 3D
- CIVILIZATION II: TEST OF TIME
- HOMEWORLD

Stora guider till:
DUNGEON KEEPER 2, TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS & KINGPIN



HOMEWORLD®

Actual Game Screen

Game of the Show E3 1998 -CGW / Winner of UGO's Best Real-Time S



Choose unit types, fleet formations and flight tactics to create the best combat group for each tactical situation.



An advanced research tree lets you construct 54 ships between two distinct races, from lightly armored fighter class interceptors to gigantic carriers that can build and transport up to 250 ships into battle.



Detailed weapon systems - including mass drivers, guided missiles, ion cannons and mines - operate automatically to track multiple or single targets.



Customi
from fu
and f
mission
even th
for y

Find detailed gameplay and ship specifications at www.sierrastudios.com

LOCATION: The Great Wasteland.

DESTINATION: Galactic Core.

WARNING:

Enemy Taiidan strike force sighted.

Mothership under attack.

Taiidan Carrier with Missile Destroyer and Assault Frigate Fleet nearing striking distance.

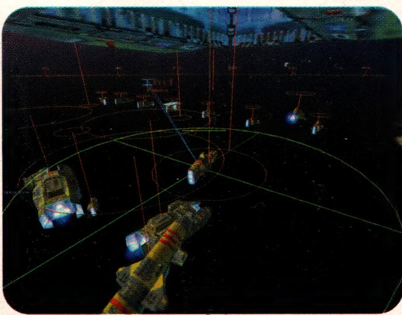
Dispatching Kushan Scout squadron in Delta Formation.

Time to intercept...

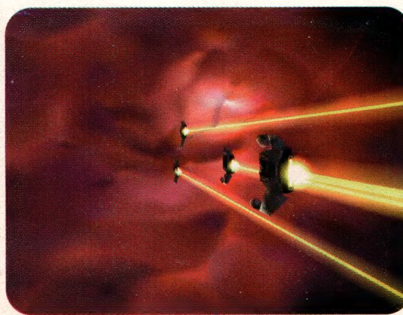
tegy Game of E3



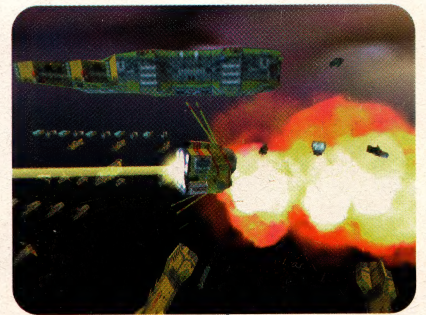
ur game -
nsumption
size to
tives and
or scheme
rmada.



Command the smallest scout ship or your entire armada in an unrestricted 3D world for pinpoint control.



Explore super detailed galactic regions, from asteroid fields to nebulae to dust clouds.



Lead your Armada through 16 single-player missions, or play against seven opponents over the Internet or LAN in multiplayer scenarios. A robust mission editor lets you create your own maps for online campaigns.




NHLPA


PlayStation


PC
CD

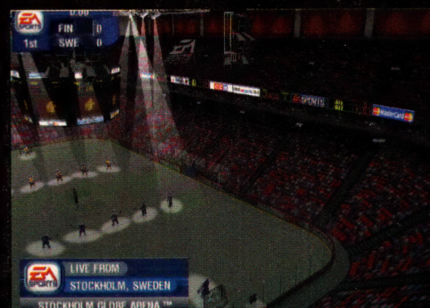




GE MIG EN FRAMFLYGANDE-HÅRDTACKLANDE HOCKEYARTIST-DRÖMKEDJA GE MIG SKRIDSKOKRIGARNA SOM-DROG-VÄSTERUT GE MIG EN FULLSATT-HÖG-PULS ADRENALINSTINN-SLUTSPELSARENA GE MIG NHL.







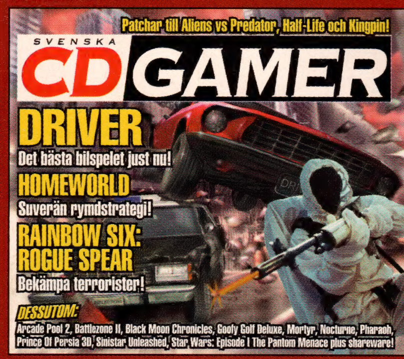


easports.com

it's in the game.™

INNEHÅLL

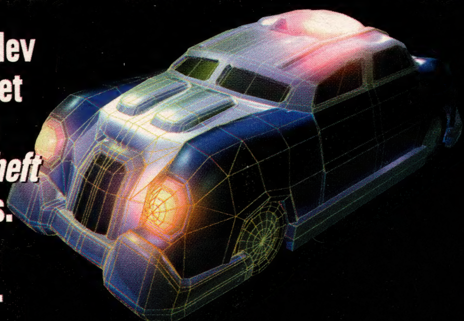
NHL 2000





TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

GRAND THEFT AUTO 2



44 Det blev mycket uppståndelse när *Grand Theft Auto* släpptes. Nu kommer uppföljaren...



UNREAL TOURNAMENT

58 Epic försöker lösa den eviga frågan. Är single- eller multiplayer bäst? Läs vår recension.

SVENSKA PC GAMER

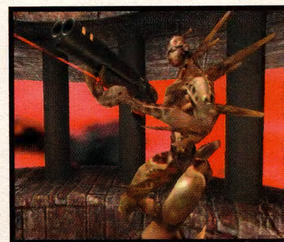
Nummer 34 Oktober 1999

PÅ GÅNG!





SENASTE NYTT OM...



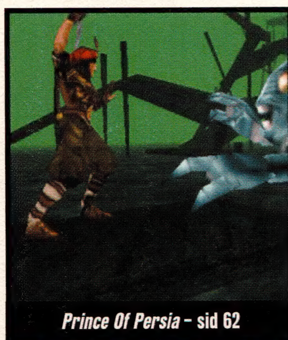
FASTA AVDELNINGAR

GUIDER

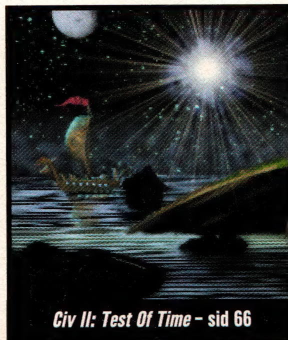




DENNA MÅNADS RECENSIONER



Prince Of Persia - sid 62



Civ II: Test Of Time - sid 66



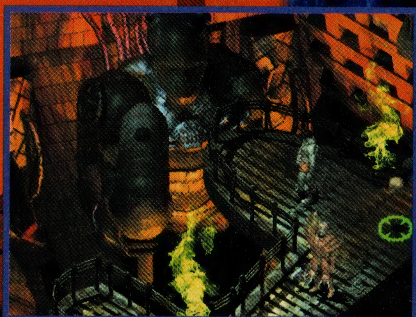
Homeworld - sid 68

Nästa storslagna rollspel från Black Isle Studios, producenterna bakom Baldur's Gate® och Fallout 2

PLANESCAPE® TORMENT™

Advanced Dungeons & Dragons

Välkomment till Sigil, "City of Doors", en plats med portar till alla existensens platser, förutsatt att du har rätt nyckel. Det är en neutral plats och ett vattenhål för raser från hela multiversum, under Lady of Pains, stadens energiska härskarinna. Det är en plats där ord är mäktigare än ett svärd, där tankar definierar verkligheten, där tro har kraft att omvandla världar och ändra fysikens lagar.



Uppbyggt med Bioware Infinity Engine - spelmotorn som användes i Baldur's Gate

www.planescape-torment.com

"Vi applåderar för fulla muggar!"
- Svenska PC Gamer

BLACK ISLE studios







SVENSKA PC GAMER
Nummer 34 Oktober 1999

Ansvarig utgivare & redaktionschef Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Chefredaktör Anders Sköld
anders.skold@pcgamer.net
Redaktör Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson, Andreas Roman
Layout, design & omslag Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på
www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Annonser
Annonschef Per Karlsson
per.karlsson@medstroms.se
Boo Lindblom
boo.lindblom@medstroms.se
Anders Lövgren
anders.lovgren@medstroms.se
Annonstraffic
Camilla Kastner, Carina Johnsson

www.pcgamer.net
Tomas Söderlind
tomas.soderlind@medstroms.se
Mattias Höggren,
Pierre Nilsson

Ledning och ekonomi
VD Jens P Stenseth
Förlagschef Patrick Ekelius
Marknadschef Lotta Sundin
Försäljningschef Andreas Björck
Ekonomichef Charlotte Nilsson

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på
adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen:
www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.


TS-kontrollerad upplaga
33 500

Future PUBLISHING

MD Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.net

MOT NYA MÅL

Det var säkert en del som hajade till när de slog upp sidan nio i förra numret av PC Gamer. "Tack och adjö" löd ledarens rubrik. Vad kunde det betyda? Skulle PC Gamer läggas ner? Den som läste vidare kunde se att chefredaktören Anders Björlin tackade för sig efter snart tre år vid rodret. Däremot stod det inget om vem som skulle ta över.

Nu är det klart att jag, Anders Sköld, i fortsättningen kommer att vara chefredaktör på den tidning du just nu håller i handen. Det är en stor ära, och en minst lika stor utmaning, att få vara med och forma en av Sveriges mest sålda månadstidningar. Jag har redan fått många mail från oroliga läsare som undrar vad som kommer att hända med PC Gamer nu. Svaret är - ingenting. Med det menar jag att du som läsare inte behöver vara orolig för att tidningen ska ändra inriktning och innehåll på något drastiskt sätt. Jag har jobbat som redaktör/redaktionschef på PC Gamer sedan starten i oktober 1996, och har precis samma uppfattning som min föregångare om vad som bör finnas med i en bra PC-speltidning. Anders Björlin kommer även fortsättningsvis att skriva en hel del i PC Gamer, och ni kan lita på att hans erfarenhet kommer att utnyttjas på bästa sätt.

Tyvärr hade vi en del problem med CD Gamer 33. Vi och den samarbetspartner som producerar skivorna har vidtagit åtgärder för att undvika sådana problem i framtiden. En sak som är klart roligare att skriva om, är att jag nu kan avslöja att ni läsare kommer att kompenseras i kommande nummer. Håll utkik efter nummer 35!

Årets ECTS visade att vi har en spännande spelhöst framför oss, och vårt mål är att PC Gamer även fortsättningsvis ska vara det självklara valet för den som vill veta vad som händer på spelfronten. Vi hörs!



Anders Sköld
Chefredaktör
anders.skold@pcgamer.net

CDGAMER

Den här gången har vi tagit hjälp av Joe Labero för att på ett magiskt sätt kunna klämma in så många bra och roliga speldemos som möjligt.

CD GAMER I WINDOWS

Patchar till Aliens vs Predator, Half-Life och Kingpin!
SVENSKA CD GAMER
DRIVER
Det bästa bilspelet just nu!
HOMEWORLD
Suverän rymdstrategi!
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
Bekämpa terrorister!
DESSUTOM:
Arcade Pool 2, Battlezone II, Black Moon Chronicles, Goofy Golf Deluxe, Mortyr, Nocturne, Pharaoh, Prince Of Persia 3D, Sinistar Unleashed, Star Wars: Episode I The Pantom Menace plus shareware!

CD GAMER
DEMON
SHAREWARE
TILLBEHÖR
GUIDER
SPELFUSK
RECENSIONER
INTERNET
TIDIGARE CDGAMER
AVSLUTA

Arcade Pool 2
Battlezone II
Black Moon Chronicles
Goofy Golf Deluxe
Homeworld
Mortyr
Nocturne
Pharaoh
Prince Of Persia 3D
Sinistar Unleashed
Star Wars: Episode I The Phantom Menace

Det här är huvudmenyn, från vilken du kan installera och spela alla demos och sharewarespel. PÅ CD-ROM skivan hittar du alltid de senaste officiella demon. Vår nära kontakt med programvaruhus och distributörer gör att det på CD Gamers skiva endast finns demon som har godkänts antingen av programtillverkaren eller distributören.

DRIVER

GT INTERACTIVE

Pentium 200, 32Mb RAM,Windows 95, 3D-kort

Spelbar demo ur den här höstens stora bilspel, succéspelet Driver. I den här demon ingår en polisjakt där du måste skaka av dig förföljarna innan klockan tickar ner till 0. Rekordet på PC GAMER-redaktionen är 42,06 sekunder kvar på klockan: se om du kan slå det.

KONTROLLER:

Z/ X - Styr vänster/höger
Mellanslag - Sväng snabbt
' - Gasa
/ - Bromsa
C - Farthållare
\ - Burnout
Enter - Handbroms
J/K - Kolla vänster/höger
L - Titta bakåt
H - Tuta









ARCADE POOL 2
MICROPROSE
Pentium 100, 16 Mb RAM, Win 95

Tidbegränsad demo ur uppföljaren till det så populära *Arcade Pool*. Detta ingår: Uk 8-ball, i två minuter. Speed Pool, i en minut och 15 sekunder; Arcade Challenge, begränsat till två omgångar. För att starta spelet flyttar du markören till den övre vänstra delen av skärmen - när du ser en svart boll, klickar du på vänster musknapp.

KONTROLLER:
Musrörelse - Flytta markör
Vänster musknapp - Välj alternativ
Höger musknapp - Stöt



BATTLEZONE II
ACTIVISION
P200, 32 Mb RAM, Win95

I *Battlezone II* kan du ta kontroll över de fordon som finns på slagfältet i spelet. Nu är det dock inte bara trafikvett som behövs, utan du måste även vara en strateg som kan bygga en riktigt bra militärbas.

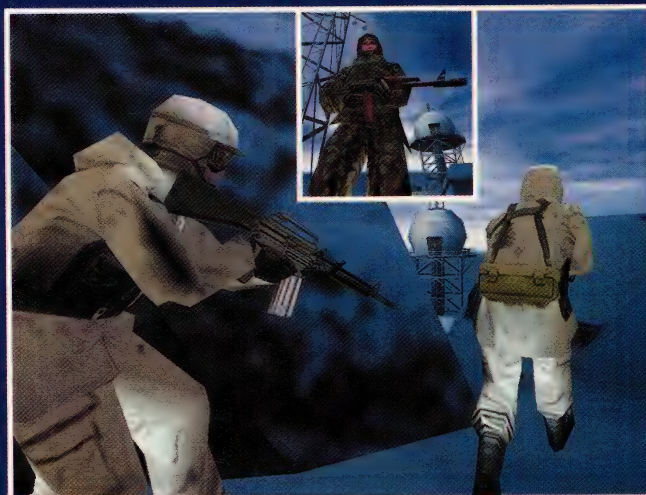
BLACK MOON CHRONICLES
CRYO INTERACTIVE
Pentium 166, 32 Mb RAM, Win95

Prova ett kampanjuppdrag ur detta strategi-/fantasyspel i realtid. Var beredd på att datorn kan verka "hänga sig" när du drar igång *Black Moon Chronicles*-demon. Det är helt normalt, och du behöver inte försöka avbryta demon.

KONTROLLER:
Musrörelse - Flytta markör
Vänster musknapp - Välj föremål
Höger musknapp - Order/action
Esc - Avsluta

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
TAKE 2
P233, 32 Mb RAM, Win95, D3D-kort

Nu är det återigen dags att bekämpa terroister i ett spel från Red Storm. *Rainbow Six* är tillbaka, och det är svårare än någonsin. Spelet börjar med en gisslansituation vid Metropolitan Museum of Art och en flygplanskapning. Teamet upptäcker snart att krissituationerna hänger samman med den ryska maffian och en terroristorganisation från Mellanöstern. Det är återigen dags för dig att rädda världen, alltså.



Piltangenter - Flytta karta

GOOFY GOLF DELUXE
SQUEEGEE SOFTWARE
P120, 32 Mb RAM, Win95

Goofy Golf Deluxe är ett färgrikt och annorlunda minigolfspel. I spelet finns 54 minigolfbanor och möjlighet att skapa egna designer. *Goofy Golf Deluxe* har ett enkelt gränssnitt som gör att de flesta klarar av att spela.

HOMEWORLD
SIERRA
P200, 32 Mb RAM, Win95

Efter att ha läst vår recension av spelet kan du prova *Homeworld*, som är realtidsstrategi i inte mindre än tre dimensioner. I detta spelet från Sierra ska du förstås leda dina arméer till stora segrar.



WINDOWS 95-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.

Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.

Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.

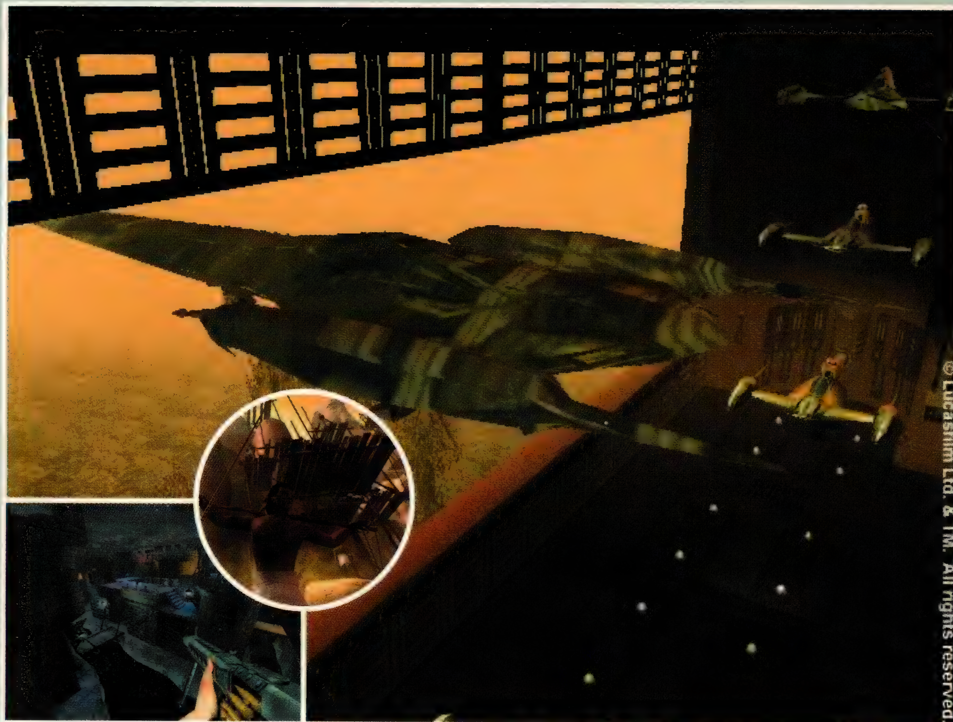
Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.

Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?
Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:
www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!
CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.



MORTYR
MIRAGE MEDIA
P200, 32 Mb RAM, Win95

Ett antal spelutvecklare från de forna öststatsländerna är på frammarsch. Den polska speltillverkaren Mirage Media ger sig i sitt nya spel *Mortyr* i kast med Andra Världskriget. Det här är en uppdaterad demo med tre spelbara nivåer. Man har även fixat ett antal buggar som plågade den förra demoversionen. Grundförutsättningen i *Mortyr* är att nazisterna vann kriget.

KONTROLLER:
Pil vänster/höger - Strejfa vänster/höger
Pil upp/ner - Framåt/bakåt
Mellanslag - Hoppa
Ctrl - Huka
Esc - Meny
A/Z - Titta upp/ner
1 till 0 - Byt vapen
Enter - Använd föremål i inventory
Musrörelse - Mouse look
Vänster musknapp - Skjut/anfall
Höger musknapp - Hoppa

NOCTURNE
TERMINAL REALITY
Pentium II, 128 Mb RAM, Win95

Nocturne utspelar sig på 1930-talet, och i spelet ingår så vitt skilda platser som Chicago, en mindre stad i Texas, Tyskland och Frankrike. I det här snygga spelet kommer du att stöta på ett antal olika monster. Spelets olika "akter" hänger inte samman, så du kan spela dem i vilken ordning du vill. Dessutom finns ett antal mindre sidouppdrag integrerade i spelet. Det löjligt höga systemkravet kommer att sänkas i det färdiga spelet.

PHARAOH
SIERRA
P166, 32 Mb RAM, Win95

Pharaoh är ett strategispel som utspelas i Egypten mellan åren 2900 till 700 f.Kr. Målet är att få egyptiska byar att växa till välmående metropoler, och att få ekonomin och invånarna i landet att frodas. I *Pharaoh* gäller det verkligen att tänka till över vad man ska göra. Till exempel svämmar Nilen över ibland. Var det verkligen



bättre förr? Läs mer i vår På Gång-artikel på sidan 18.

PRINCE OF PERSIA 3D
THE LEARNING COMPANY
Pentium II 233, 64Mb RAM, Win95, 8Mb 3D-kort, Quick Time 4

Spelbar demo ur den efterlängtade uppföljaren till ett av PC:ns bästa och första plattformsspel. Du kan läsa recensionen i det här numret av PC Gamer, men innan dess kan du köra den här demon med en av nivåerna från det färdiga spelet. Kontrollsystemet påminner om *Tomb Raider*, och det gäller att hålla utkik efter massor av fällor och vakter när man tar sig in i palatset. Kom inte och säg att vi inte varnade dig.

KONTROLLER:
Num tang - Flytta Prinsen, springa
Shift & Num tang - Gå, klättra över föremål
CTRL - Action-tangent, använda kontakter, föremål och dricka magiska drycker.
ALT - Hoppa upp, tryck ner för att hålla tag
ALT & Num tang 8 - Hoppa framåt
C - Huka
Num tang Enter & Numpilar- Titta omkring
Mellanslag - Dra, stoppa undan vapen

SINISTAR UNLEASHED
THQ
Pentium 166, 32 Mb RAM, Win95

Två nivåer ur det här nya, rymdbaserade shoot-'em-upspelet i 3D. En del av er kommer kanske ihåg det ursprungliga Sinistar, som är ett legendariskt arkadspel.

KONTROLLER:
X/S - Upp/ner
A/D - Rulla vänster/höger
Shift - Gas
Ctrl - Primär eldgivning
Mellanslag - Sekundär eldgivning
Q/W - Föregående/nästa inventoryvapen
9/0 - Zooma in/ut
1 till 8 - Sekundära vapen 1 till 8
G - Nästa mål
F - Föregående mål
R - Mål närmast fienden
K/L - Zooma radar in/ut

STAR WARS: EPISODE I - THE PHANTOM MENACE
LUCASARTS
Pentium 166, 32Mb RAM, Win95

Vi har kämpat länge för att kunna lägga med den här demon, men visst är det bättre sent än aldrig? I den här demon ingår den första nivån ur det fulla spelet, där du måste ta dig ifrån kontrollskeppet. I det här uppdraget kontrollerar du Obi-Wan, så plocka ut din sabel och glöm heller inte att använda Force push för att uppnå dina mål.

KONTROLLER:
Pil upp/ner - Framåt/bakåt
Pil vänster/höger- Sväng vänster/höger
Alt & Vänster/höger- Rulla vänster/höger
Shift & Pil upp - Spring framåt
Ctrl - Använd vapen
X - Hoppa
Mellanslag - Aktivera kontakter, prata
-/+ - Föregående/nästa vapen
1-6 - Byt till vapen 1-6
Z - Force push
ESC - Alternativmeny
F5 - Snabbspara
F7/F8 - Mer/mindre ljus skärm
F11/F12 - Justera upplösning
Musrörelse vänster/höger - Sväng vänster/höger
Vänster musknapp - Attack
Höger musknapp - Hoppa



SHAREWARE
BUZZLE PUZZLE
ROBOCRUSH
ULTRANIUM 1.0
PATCHAR OCH TILLBEHÖR
ALIENS VS PREDATOR
KINGPIN
HALF-LIFE COUNTER-STRIKE BETA 1
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

En första titt på...

FIFA 2000

EA tar millenniumversionen av *FIFA* på största allvar.

Av MATTHEW PIERCE



(Ovan) Så här ser det ut när man håller motståndarna ifrån sig.



EA har äntligen tagit med en sak som har saknats tidigare, och därför har spelarna nu riktigt fula ansiktsuttryck.



Nu har du en chans att leka Pelé...

...eller Christian Karlsson.

DÄRFÖR KOMMER *FIFA 2000* ATT REGERA...

- Det har bättre känsla än förut - man bara börjar spela.
- DirectPass- och Defence-systemen introducerar ett spännande arkadinslag.
- De förbättrade spelarmodellerna och animationerna gör det oehört realistiskt.
- Superstärnorna Mottie, Lineker och Campbell är med på ett hörn.

UTVECKLARE	EA SPORTS	GENRE	SPORT
UTGIVARE	ELECTRONIC ARTS	RELEASEDATUM	NOVEMBER



Den osynliga tjuren skapade en viss panik på planen.



FIFA:s spelaranimationer - baserade på Sol Campbell - är otäckt realistiska.

I *FIFA 2000* finns det för första gången ansikts-animationer.





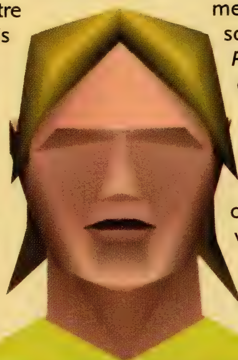
"FIFA är av tradition ganska komplicerat," börjar Matt Brown, som är Technical Architect på *FIFA 2000*. Det är väl inte riktigt så vi skulle välja att beskriva de två senaste versionerna (snarare snabbt, spelbart och snyggt).

Den stående fras som designteamet använder sig av är numera "djup utan komplexitet" - och när vi frågar vad det betyder i verkligheten, säger Brown följande:

"Vi försöker hitta rätt balans mellan realism och spelkänsla. Fysik ställt mot hur kul det är att spela. Ett spel kan vara matematiskt korrekt, men det behöver inte betyda att spelaren tycker att det är kul." Teamet verkar vara på rätt väg, och efter att ha hårdtestat tidig *FIFA 2000*-kod, kan vi förutspå att tusenårsskiftet inte kommer att förstöras av EA Sports spel. I sitt sista fotbollsspel det här årtusendet, anstränger EA sig på alla områden: grafiken, AI:n, animeringarna, musiken, kommentarerna, statistiken...varje område har förbättrats radikalt. För att kunna uppnå sitt mål att vara så kul som möjligt utan att vara problematiskt, har *FIFA 2000* mer arkadkänsla än föregångarna. Till exempel indikerar nu färgkodade riktningspilar vilka passningsalternativ du har; grön (liten risk), gul (mellanrisk) eller röd (stor risk).

Dessutom finns det två nya system, DirectPass och DirectDefence, som ger taktiken extra djup. Producenten Brent Disbrow förklarar: "När du har fått en hörna eller ett inkast, visas tre ikoner som låter dig välja precis vilken spelare du ska sikta på. Din motståndare vet inte vilken du har valt, men med hjälp av DirectDefence kan han fördubbla sitt försvar på ett av tre områden." Fasta situationer och gissningar, alltså, men de taktiska möjligheterna är faktiskt stora.

I grund och botten är kontrollerna de samma som i FIFA 99, men nu kan man



"TVÅ NYA SYSTEM, DIRECTPASS OCH DIRECTDEFENCE, GER TAKTIKEN EXTRA DJUP."

även knuffas, "tjurrusa" och täcka. Det förstnämnda låter dig hålla undan spelare med en utsträckt arm, den andra är avsiktligt (inte särskilt försiktigt, heller) ruff, medan det tredje alternativet går ut på att täcka bollen från andra spelare. Spelare som springer ihop i hög fart gör också att spelet "känns" tuffare. Dina spelare trillar omkull efter att ha förlorat luftdueller, efter glidtacklingar skickas moståndaren upp i luften, och nu går det även att helt kallt att vinna en hörna eller ett inkast genom att sparka bollen på motståndaren.

Sådan här nyanser blir uppenbara med tiden, men det är grafiken som imponerar omedelbart. *FIFA 2000*:s grafik är helt enkelt fantastisk - från det ökade polygontalet i spelarmodellerna, till de förbättrade arenorna och ljuset. Ansiktsanimationer, olika hår, korrekt längd och vikt, motion capture som har tagits fram tillsammans med engelske landslagsmannen Sol Campbell... de här olika detaljerna gör att spelarna är nästan otäckt realistiska. Målgesterna och domarens kortviftande är fortfarande underbart överdrivna. Ovanligt nog är det publiken som utgör en av de bästa grafiska nyheterna. Individuellt animerade åskådare gör att folkhavet känns mer levande, och de nyinspelade sångerna och olika reaktioner beroende på vad som händer på planen, gör att det skapas en suverän stämning. I *FIFA 2000* gör dessutom topptrion Motson, Lineker och Lawrenson comeback - och de har inte mindre än 85 000 ord att leka med.

Ingenting i världen kan förhindra att EA som vanligt släpper *FIFA* i november. Som det ser ut nu kommer de kanadensiska gossarna att åstadkomma ännu en matchvinnare. PCG

KOMMER SNART!

Troligtvis kommer vi att köra en Senaste nytt-artikel om *FIFA 2000*, innan vi recenserar det.

UTVECKLAR DATA

Namn: EA

Ursprungsland: Kanada

Grundat: 1992

Bakgrund: Under namnet EA Canada, skapade de den första *FIFA*-titeln (*FIFA International Soccer*, för Sega Mega Drive). Länge var olika versioner av *FIS* grunden för *FIFA* på PC.

Tidigare spel: Flera suveräna FIFA-spel, framförallt *FIFA 99* och *World Cup 98*.

SÅ SKA DET LÅTA

***F2000* skulle helt enkelt inte vara en *FIFA*-titel utan ett soundtrack med topplistepotential som kompletterade spelet. Den här gången har man satsat mer på techno än förut (förut har ju Blur och Chumbawamba varit med) och det här draget kan bli riktigt lyckats. Bland de som redan har satt sina bomärken på den streckade linjen märks Apollo 440, Gay Dad, Reel Big Fish, Lunatic Calm, Elite Force och Sniper. En officiell hemlighet är dock att Robbie Williams ska göra en låt, och även finnas med i spelet (som spelare eller åskådare). EA Sports har lagt locket på...**



I vanliga fall är målgesterna riktigt överdrivna. Här blir han inte så glad.

En första titt på...

SUPREME SNOWBOARDING

Pumpande adrenalin och byxor för två.

Av JOAKIM BENNET



DÄRFÖR KOMMER *SUPREME SNOWBOARDING* FÅ DIG ATT SLÅ VOLTER AV GLÄDJE...

- Fartkänslan är rent ut sagt fantastisk.
- Banorna är fullspäckade av vackert rundade ytor.
- Det går att åka utanför pisterna.
- Ljuseffekterna är bland de bästa som skådats.

UTVECKLARE	HOUSEMARQUE	GENRE	SPORT
UTGIVARE	INFOGRAMES	RELEASEDATUM	NOVEMBER



FINNAR, finnar, finnar! Överallt finnar! Ja, våra lillebröder i öst kan minsann mer än att bada bastu, dricka hembränt och bygga mobiltelefoner. Företaget Remedy ger oss snart (?) den über-coola äventyrs-shootern *Max Payne*, och uppstickarna på Housemarque ger oss detta; ett minst lika über-fett snowboard-lir, som nog kommer att tilltala även de mest luttrade av de luvklädda adrenalinknarkarna.

Snowboard har gått från att vara en sport för vansinniga äventyrare till att nästan vara mainstream. Det finns en enorm mängd utövare och backarna är fulla av entusiaster som sitter, ligger, står, åker, hoppar, voltar, flyger och ramlar. Det sistnämnda och det förstnämnda är nog dominerande syner. De flesta kommer faktiskt aldrig i närheten av att besitta den kontroll och stamina som den riktiga världseliten förärats med. Därför är det bra med datorer, framför vilka vi åtminstone kan få en glimt av vad det egentligen handlar om.

När jag träffade killarna på Housemarque fick jag faktiskt aldrig svar på frågan om dom de själva är utövare av sporten, men de var i vilket fall snabba att påtala att spelet *Supreme Snowboarding* har utvecklats i samarbete med riktiga proffs, helt i tidens anda. Dessa har givit goda råd, testat fysikmotorn, och stått modell för de 6 karaktärer som figurerar i spelet. Detta, tillsammans med licensierandet av riktiga brädor från de stora tillverkarna, bäddar för en simulation som, vågar jag säga, är så nära verkligheten man kan komma på en dator (åtminstone när det gäller fysiken; en del av tricken skulle vara rätt omöjliga att utföra i verkligheten). De olika åkarna och brädorna har skilda egenskaper och förmågor som gör det möjligt för spelaren att kunna hitta sin egen åkstil, vilket borde glädja de flesta. Det finns en mängd olika rörelser, och efter lite övning känns det som man styr en helt unik åkare, vilket också är meningen. Att banorna är svåra och att det finns en hel del olika sätt att tackla dem, bidrar också till mångfalden. Som tur är finns det en reprisfunktion där man i detalj kan studera sina misstag och lära av sina motståndare, allt i jakten på den perfekta åkstilen. Reprisfunktionen kommer komplett med fram- och bakåtspolning i slowmotion upp till mångdubbla den riktiga hastigheten. Glädja sig skolen de som vill ta häftiga screenshots att skryta med inför polarna.

Banorna/backarna (som kan spelas i lägena Single, Practice, Arcade och Championship) är nio till antalet, uppdelade på 3 olika miljöer: Alpines, Forest och Ski Resort. Spelaren blir tvungen att på ett förtjänstfullt sätt klara av den första banan i varje miljö, för att kunna komma vidare till de andra. Detta hindrar dock inte att där finns omväxling redan från första början, för de som vill kan nämligen skida bort till diverse half-pipes och hoppbackar för att imponera en stund på brudarna.

Rent grafiskt rockar *Supreme Snowboarding* lika tungt som en svullen blåval (vilket inte alls är menat som något negativt). Housemarque har skapat en orgie i ljus och skuggor som är en riktig fröjd för ögat. Mångfärgat, volymetriskt ljus skapar härliga dynamiska skuggor i realtid som kastas åt alla håll och kanter, och växer och krymper i takt med att åkarna förflyttar sig. Snö och dimma samt en dygnscykel som tillåter åkning dagtid, i skymningen och på natten gör att varje bana kan upplevas ur ett "nytt ljus". Soundtracket var inte implementerat i den version jag testade, men det verkade inte som om man skulle använda sig av riktiga grupper, som man gjorde i *X Games*. Istället är det upp till Infogrames egna musiker att snickra ihop något, och vi får hoppas att det blir lika bra som resten av produkten verkar vara.

Supreme Snowoarding har kanske inte mycket till konkurrens. *X Games Pro Boarder* från EA var riktigt roligt, men spelet känns lite gammalt och stelt vid det här laget, och ska vi vara ärliga så gav det faktiskt bara en försmak på vad ett snowboard-spel kan erbjuda. Jag gissar att detta spel kommer att få en mycket bred publik, både på konsol- och PC-sidan. PCG

KOMMER SNART!

Förhoppningsvis kan ni få läsa en recension av spelet redan i november.

"RENT GRAFISKT ROCKAR *SUPREME SNOWBOARDING* LIKA TUNGT SOM EN SVULLEN BLÅVAL."



AH, DESSA RUNDADE YTOR

Trenden just nu är att banor och nivåer ska göras mer levande med hjälp av rundade ytor. Id Software var nog först med att proklamera dessa för allmänheten, men tekniken har funnits i utvecklarnas händer ett tag. Housemarque är inget undantag, och de använder sina egna verktyg för att ge liv åt den industriella standarden.

Således är *Supreme Snowboarding* en fullkomlig orgie i kurvor och snirklar, vilket ger de polerade banorna en rent sagt fascinerande finish och en häftig struktur.

UTVECKLAR DATA

Namn: Housemarque

Ursprungsland: Finland

Grundat: 1995

Medlemmar: 20

Bakgrund: Det relativt okända finska företaget har arbetat med grafik och datoranimationer för industrin, men även med spel till PC och konsol.

Tidigare spel: Hosemarque har faktiskt ett antal spel på sitt samvete, men det enda som blivit något så när känt är *The Reap*, som mottogs med blandad kritik vid releasen.

En första titt på...

PHARAOH

Balsamera mera.

Av ANDERS BJÖRLIN

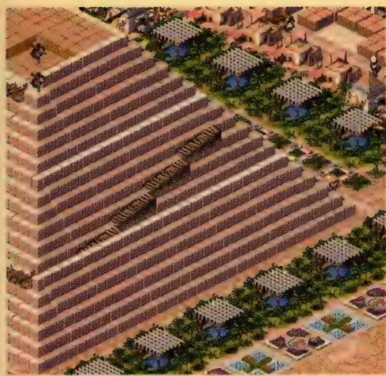


Roddarna fick slita på Eriksbergsvarvet för att få till Powerslave-scenen.

DÄRFÖR KOMMER *PHARAOH* ATT HÄRSKA...

- Det bygger på det populära *Caesar III*.
- Man kan bygga enorma monument till sin egen ära.
- Det har de största byggnaderna som funnits i ett strategispel.
- Du får en intressant historielektion.

UTVECKLARE	IMPRESSIONS	GENRE	STRATEGI
UTGIVARE	SIERRA	RELEASEDATUM	NOVEMBER







Det enda som saknas är väl egentligen en schyst korvmoj.

"OM DET HETTAR TILL OCH DU VILL RAMMA ETT ANNAT SKEPP PISKAR DU BARA SLAVARNA LITE HÅRDARE SÅ BLIR DET EN RACKARNS FART PÅ DIN BÅT."

DET hela började med *Caesar III*. Spelet sålde i mängder och allt eftersom fans över hela världen upptäckte vilket trevligt tidsfördriv det var att återskapa det romerska samhället, började också önskemålen om nästa spel i Sierras City Building-serie droppa in till utvecklaren Impressions Games i Cambridge, Massachusetts. Aztekernas välde i Centralamerika, Maya-civilisationen i samma område nämndes bl a. Till sist beslutade man sig för att satsa på det gamla Egypten på faraonerna och mumiernas tid; ett nog så spännande tema.

Spelet bygger på samma spelmotor som *Caesar III*, men med diverse förbättringar. Bland annat kommer det att finnas olika svårighetsnivåer, något som inte fanns med i det ursprungliga *Caesar III* och som bemöttes med klagomål. Det kommer också att vara möjligt att koppla bort gudarnas påverkan för att kunna bygga sin stad utan gudomlig intervention. Detta är välkommet med tanke på att det finns 15 gudar i spelet mot bara fem i *Caesar III*. Som om inte detta vore nog har varje gud tre undergudar som också vill ha ett finger med i spelet. För att detta inte ska bli för komplext har man förbättrat rådgivarna så att de ger mer utförliga rekommendationer om vad som bör åtgärdas.

En väsentlig del av spelet kommer att utgöras av monumentbyggande. Om din familj når en tillräckligt hög status förväntas du uppföra en familjegrav och senare en riktigt maffig pyramid som i sitt största utförande kommer att vara lika stor som din bildskärm. Vilket är ganska stort och detta är ett projekt som sträcker sig över åratal av byggande, så det vill till att du har arbetskraft så det räcker. Om din stad är tillräckligt stor kommer detta att lösa sig och dessutom har AI:n förbättrats så att folket kommer att hitta vägen betydligt bättre. Detta var ett irritationsmoment i *Caesar III*. Resurshanteringen kommer att vara helt beroende av Nilens årliga översvämningar som du måste tajma för att inte folk ska börja svälta. Du måste också bygga jägare som kan jaga strutsar, men jagar du för mycket kommer kreaturen att ta slut och återväxten beror på vilket förhållande du har till gudarna. Cirka 40 uppdrag kommer du att få spela och under den tiden kommer du att få tillgång till massor av nya industrier, bl a ölbryggerier, papyrustillverkare och balsamerare. Hus kommer att kunna utvecklas i 20 nivåer, festivaler kommer att ske på skärmen istället för bara som textmeddelande och allt detta kommer du att kunna utforska i ett "construction kit", i *SimCity*-stil. Vi ser fram emot att få bli balsamerade strax innan jul... PCG

OCH KRIGET DÅ?

Krigföring kommer att utövas även i *Pharaoh*. När fienden nalkas vill det till att du har några hästvagnar att kommendera ut. Du får också nöjet att konstruera slagskepp, fyllda till bredden med galärslavar. Om det hettar till och du vill ramma ett annat skepp piskar du bara slavarna lite hårdare så blir det en rackarns fart på din båt. Fräckt.



Strandtomterna går alltid åt först.

KOMMER SNART!

Vi återkommer snart med en recension av *Pharaoh*.

UTVECKLAR DATA

Namn: Impressions Games

Ursprungsland: USA

Storlek: 40

Bakgrund: Impressions Games har med sin City Building-serie en gedigen bakgrund som skapare av den här typen av spel, så det vet vad de sysslar med. De har också gjort en hel del krigsspel.

Tidigare spel: *Lords of the Realm, Lords of Magic, Caesar I, II* och *III, Robert E Lee: Civil War General, Civil War Generals 2. Grant, Lee, Sherman. Shame.*

NYHETER

9 FULLPACKADE, FÄRSKA GAMERSIDOR...

ACTION/ÄVENTYR

TUNGUSKA

Äventyr med mången käftsmäll.

En natt i början på 1900-talet vaknade folket i ryska *Tunguska* av en rackarns smäll som skakade landskapet i dess grundvalar. Forskare och andra var länge övertygade att det var en fet meteorit som hade slagit ned i området, men allt man fann på "nedslagsplatsen" var en jättelik krater. Givetvis spekulerades det vilt om vad som egentligen hade inträffat, och man talar faktiskt än idag om det inträffade som något mystiskt.

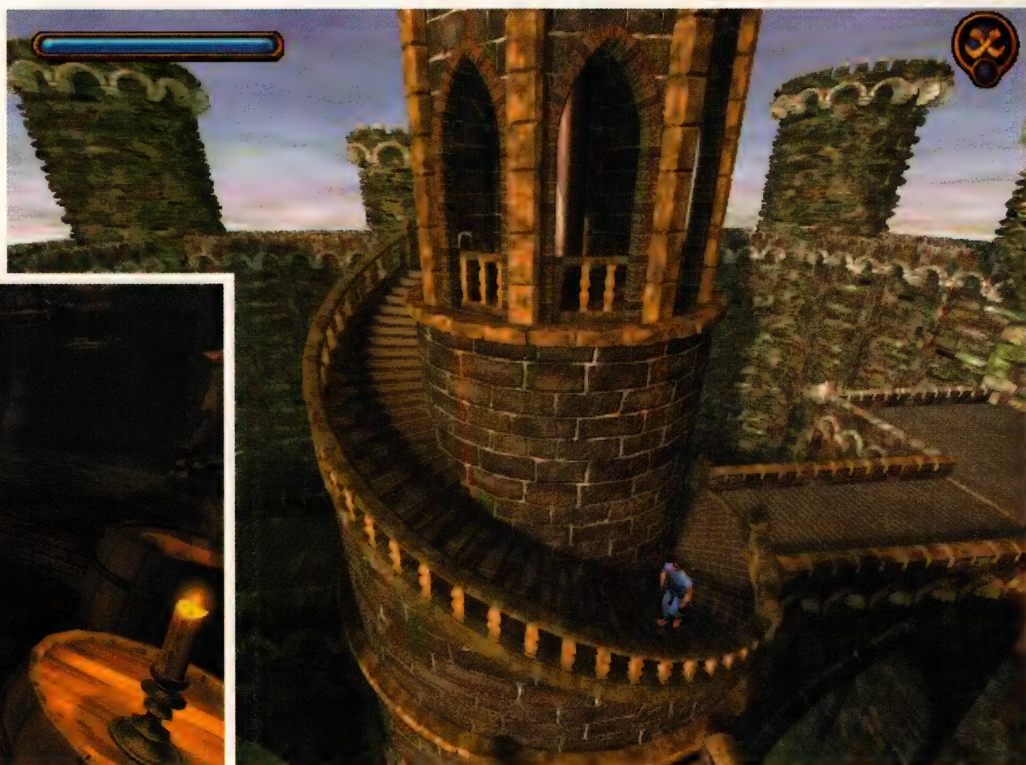
Project Two och Exortus vill nu få oss att tro det var mörka krafter i omlopp den natten, och lanserar således spelet *Tunguska,* en action-äventyrshistoria (med betoningen på action) där du, i rollen som den nyss avrättade "brottslingen" Jack Riley, hamnar på en plats som är allt annat än himlen, men verkligen inte helvetet som vi ser det. I ett stort slott med omgivningar är det upp till dig att slåss mot skelett och andra bisarra varelser, i takt med att du vävs tätare och tätare in i mysteriet som är *Tunguska.* Du får även nys om vad som egentligen hände med din flickvän (som du påstods ha mördat tillsammans med 31 andra) och det gör ju det hela personligt, såklart.

Heta strider utlovas, med otaliga slagkombinationer i bästa *Mortal Kombat*-stil. Polygonfigurerna rör sig i förrenderade 3D-miljöer i stil med *Alone In The Dark*, och de ser faktiskt ganska bra ut. Exortus utlovar även att spelet ska kunna köras över nätverk, i stora bataljer. Om detta element kommer att inkluderas i release-versionen är dock oklart.

Vi får hoppas utvecklarna lärt av sina misstag så att *Tunguska* inte har någon som helst likhet med det tokusla, statiska äventyrsspelet *Liath* som Exortus också har på sitt samvete.

■ **Spelet dimper ner i butikerna framåt jul.**





"Det är inget att bråka om. Du måste ta tempen."

ICEWIND DALE

Black Isle Studios har ett action-baserat spel på gång. SID 21



STUPID INVADERS

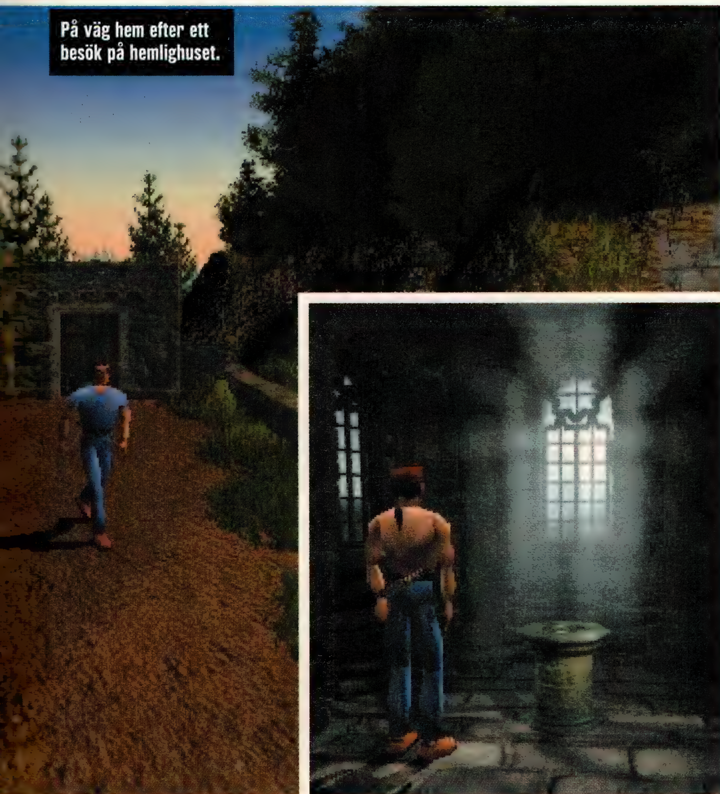
Äventyra i en annorlunda serie-influerad 3D-värld. SID 22



TEAM FORTRESS 2

Spela som Commander i ett isometriskt 2D-perspektiv. SID 24





På väg hem efter ett besök på hemlighuset.

ROLLSPEL

ICEWIND DALE

Snöslask och rinnande näsor.

Interplay och Black Isle Studios jobbar enligt uppgift på ytterligare ett spel i sin *AD&D/Forgotten Realms*-serie. Tidigare har vi ju sett *Baldur's Gate* med expansion, och vi vet att *Neverwinter Nights* är i görningen. *Planescape Torment* är ju också *AD&D*, om än inte *FR*. Det nya spelet kommer även det att drivas av Biowares Infinity Engine, men *Icewind Dale*, som det kallas, ska tydligen vara mer actionbetonat än exempelvis *BG*, och fokusera mer på hederlig "dungeon crawling). (Personligen tycker jag dock att det var ganska mycket fighting i *BG*...) Kännare av *Forgotten Realms* vet att *Icewind Dale* var platsen där Drizzt lärde känna och älska folket på Torlis ovansida, och även hem åt allas vår favvo-dvärg, Bruenor Battlehammer. Det här ser riktigt spännande ut...

För er som vill läsa på lite innan spelet kommer, så rekommenderas *The Icewind Dale* Trilogy, av R.A. Salvatore. Rejält feta böcker!

■ ***Icewind Dale* Ges ut av Interplay, troligtvis framåt sommaren nästa år.**





Nils Karlsson Pyssling?



PROJECT IGI

"Igi, igi, igi Pang!"

N64-nördar har länge skrutit över att de har tillgång till så fina spel som *GoldenEye* och *Perfect Dark*. Många tråkningar har vi som kör PC fått stå ut med.

Nu kan det dock bli ändring på detta, i och med *Project IGI*. I grund och botten är detta en ultrarealistisk shooter baserad på en värld ganska lik vår egen. Genom att noggrant undersöka de stora områdena, kan man komma på flera olika lösningar till ett och samma problem. Tänk dig till exempel en bas full av övervakningskameror. Du kan slå ut dem en och en, hitta kontrollstationen och stänga av dem, eller helt enkelt demolera kraftstationen som förser basen med ström. Med vacker grafik, en hel drös av fordon, ser *Project IGI* ut att kunna ge genren en välbehövlig dos innovation.

■ **Eidos ger klartecken för Project IGI framåt juli nästa år.**

KORTISAR

Små godbitar från nyhetsskörden.

MODIFIERAT MYTH
Tidigare har vi rapporterat om olika mods till spelet *Myth II: Soulblighter*, däribland ett som gjorde om trupperna till soldater från Andra Världskriget. Nu kommer ytterligare två skojigheter från flitiga entreprenörer, vilka skapar sina mods med verktygen Fear och Loathing, som fanns med originalet. Vad sägs om att låta Lego-trupper drabba samman i en värld som tagen från barndomens lekrum. Eller vill du hellre ha ett western-tema? Allt är möjligt i *Myth II*:s värld. Stick över till myther.com och mill.bungie.com, och ta en titt.

CRYO SÄNKTE ATLANTIS
Minns ni Atlantis, det där statiska "äventyrs-spelet" som var så illa dubbat på svenska att man vred sig i spasmer? Nu ska Cryo göra en uppföljare. Atlantis II. Eh, okej. Har Cryo förresten någonsin lyckats ta fram en bra produkt? Oss veterligen, är fallet inte så. Men, det måste tydligen finnas ett kundunderlag för dessa abnormaliteter, eftersom de spottar ur sig nyheter i tid och otid. *Atlantis II* kommer att innehålla mer av det gamla vanliga: vackra scenerier (som är totalt ointeraktiva), idiotkluriga problem och pussel, samt, antar vi, svenska skådespelarröster som får jorden att rämna.

WEEEEEEEEI
Roller Coaster Tycoon ska få en add-on. Det officiella namnet är *Roller Coaster Tycoon: Corkscrew Follies*. Mer än sex nya berg-och-dalbanor och fem nya attraktioner, allt ska finnas där för ert stora nöjes skull. Och så givetvis en mängd nya stånd, kiosker och annat som hör landskapet till. Vi på PCG tycker att direktörerna på Gröna Lund i Stockholm borde se och lära av det här spelet. Stadens nöjesfält liknar ju mest en Kindergarten med lite arkadmaskiner...

ACTION

STUPID INVADERS

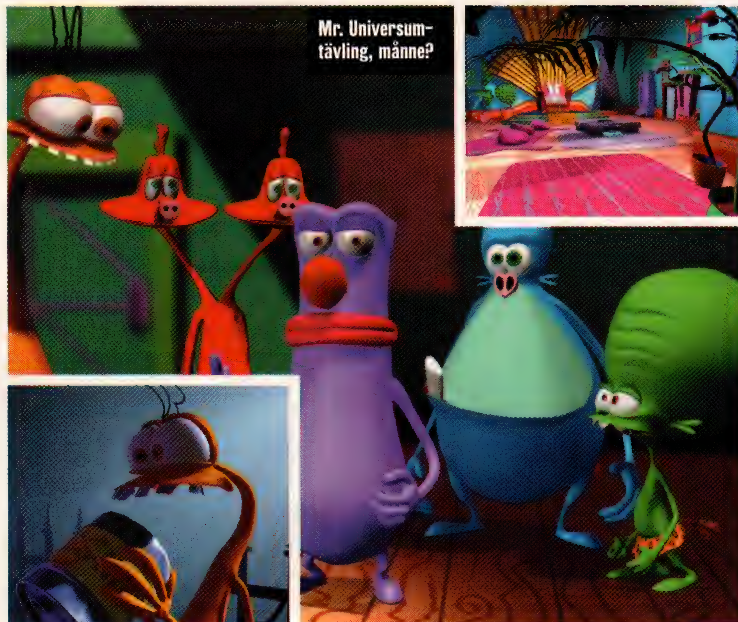
Fett sjukt från Ubi.

Vad i hela friden kan ett gäng dementa aliens vid namn Gorgeous, Bud, Etno, Candy och Stereo, ha gemensamt med storfilmer som Det Femte Elementet och Leon? Ja, inte så mycket faktiskt. Förutom att de kommer från samma produktionsbolag - Gaumont. De fem rymdvarelserna är huvudpersoner i ett nytt, tecknat serie-influerat äventyrspel som för spelaren in i en underbart färgstark 3D-värld som enligt utvecklarna ska drypa av humor och bisarra tilltag.

Handlingen är centrerad kring de fem rymdvarelserna som landar på jorden för att ha sig en picknick. Väl där så tillfångatas de av en ond vetenskapsman vid namn Dr. Sakarine, som har för avsikt att experimentera på dem. Etno och de andra måste således försöka fly från den galna doktorn, och detta är minsann lättare sagt än gjort. Utvecklarna har sagt att de försöker göra *Stupid Invaders* så idiotiskt som möjligt, och det finns faktiskt en chans att de kan ro hem det.

Spelet kommer kanske inte att bjuda på några revolutionerade gränssnitt eller något nytänkande i spelstilsväg, men ett äventyrsspel är ett äventyrsspel, och finns det bara en glädje och något som väcker vår upptäckarlusta, så vet man aldrig vad som kan hända (läs *Grim Fandango*).

■ **Ubi Soft kommer att landa med sina *Stupid Invaders* framåt februari.**



Mr. Universum-tävling, månne?

ENEMY ENGAGED: COMANCHE HOKUM

En gång gjorde en kompis till mig Helikoptern mitt på Sergels Torg.

I kölvattnet av *Apache Havoc* utvecklar nu Razorworks ytterligare ett helikopterspel - *Comanche Hokum*. Detta spel kan ses som en uppgradering av det förra, med förbättrad AI för din rotekamrat och för fienderna, uppfläskad grafik bättre ljud och... ja, ni vet. Den vanliga harangen. Ta kontrollen över en RAH-66... um, Comanche, en stealth-farkost vars radarsignatur tydligen endast är en sexhundradel av den hos en Hellfire-missil. Det ni! Far till främmande platser, träffa nya spännande människor, och spräng skallen av dem.

Du får kriga i tre vitt skilda krigszoner - Taiwan, Libanon och Saudiarabien/Jemen. Din farligaste motståndare blir Comanchens ryska motsvarighet, Ka-52 Hokum, och med den kan du idka luftstrid över områden av storleksordningen 400x200 km. Rekognosceringsuppdrag, attacker mot konvojer, eskortuppdrag och inflygning av marktrupper hör till vardagen. Dag och nattcykel finns där också. Bussigt.

För övrigt kan även ägare av Apache Havoc länka till det här spelet, vilket medför att AH-64D Apachen och Mil-28-N Havoc B:n kan flyga tillsammans med de två nya helikoptrarna.

■ ***EE:CH* ges ut av Empire Interactive under det första kvartalet nästa år.**

ACTION

AXIS AND ALLIES: IRON BLITZ

Ebba är ingen mjuk tjej.

Brädspel kan vara kul, ibland. Diplomacy och RISK är nog bland det roligaste som någonsin skapats. Men, när det kommer till rena krigsbrädspel så rynkar nog många på näsan. Alla dessa markörer, enheter, siffror och tabeller kan göra även den bästa smått förvirrad. På datorn brukar det gå bättre, men utförliga tutorials och annat, som bjuder in till dans och gör att man blir så där megalomaniskt upphetsad.

Axis And Allies gjorde folk upphetsade, och nu kommer den nya och förbättrade semi-uppföljaren, Iron Blitz. Allt som det gamla spelet hade har även detta, fast mer. Bättre grafik, smidigare gränssnitt. En enhets-editor har implementerats för ditt höga nöjes skull, och med den kan du mixtra med truppernas utseende, kraft, snabbhet och så vidare. Kan ju vara skoj.

Du spelar som den Allierade sidan eller som Axelmakterna (vilket kanske är uppenbart) med Japan i släptåg. Axelmakterna är starkare rent truppmässigt, med massiva arméer som sitter över hela Europa. Året är 1942, och Sovjet ska snart anfallas i stor skala, samtidigt som de allierade gör sitt bästa att hålla stånd i Nordafrika. Detta är förutsättningarna. Det är upp till dig att revidera eller upprepa historien...

■ **Hasbro Interactive utvecklar spelet och lanserar det själva, troligtvis framåt november.**

KORTISAR

GIBSON FEL-PATCHAD
En uppmärksam läsare hörde av sig och påpekade att adressen till Braveheart-patchen som var med i förra numret ledde till den amerikanska versionen, som således inte är kompatibel med spel köpta i Sverige. Prova istället med att gå till Eidos engelska hemsida på:www.eidos.co.uk, och tryck på Support-knappen. En list där du kan välja patchar blir då tillgänglig. Lycka till!



REVIDERAT
Star Trek: Insurrection heter inte längre *Star Trek: Insurrection*. Det heter *Star Trek: Hidden Evil*. Helt i andan av detta nummer så försöker vi oss på en försvenskning av den nya titeln. Star Trek: Den Gömda Ondskan. Eller varför inte Dödlig Ondska? Klart mer än en match för Det Mörka Hotet, inte sant? Activision bytte i alla fall namnet på spelet för att köparna skulle vara säkra på att det hela utspelade sig efter filmen. Dålig fantasi, kallar vi det.

SKUGGANS DÖDARE
Så skulle en svensk översättning kunna lyda om det handlat om en film ("Det Mörka Hotet", någon?), men som tur är snackar vi datorspel här, så då får det helt enkelt heta Shadowbane. Det är Wolfpack Studios som är ansvariga för detta online-RPG som tydligen kommer att vara fullt av guilds, trollkostymer, skägg och alver. Alver... mmm. Spelaren laddar hem mjukvaran Shadowbane från nätet, och får sedan tillgång till världen och alla uppdateringar som följer. Tydligen finns där en handling som bara rullar på, oavsett om spelaren är uppkopplad mot servern eller inte. Allt är i nuläget mycket diffust, men grafiken ser i alla fall ut som den i *Drakan*. Så nu vet ni.

ACTION

TEAM FORTRESS 2

Teamwork lönar sig.

Vi hade en del utrymme till övers, och vad kan bättre fylla platsen än lite exklusiv information om vad som ser ut att bli det bästa multiplayer-spelet någonsin. Först och främst kan vi berätta att Valve meddelar att man kommer att kunna spela som en Commander i ett sorts isometriskt 2D-perspektiv - och således varna dina kamrater om nära förestående faror, och även ta kontrollen över avlägsna säkerhetskulsprutor och andra försvarsanordningar. Ett annat element gör att andra spelare nu kan se särskilda animationer för rörelser som matandet av ammo in i en kulspruta eller soldater som klättrar upp på taket av ett fordon. Eftersom dessa atmosfärhöjande animationer endast kan ses av andra spelare, så påverkas inte spelhastigheten ett jota.

Det sägs också att Engineers kommer att spela en klart större roll än väntat - de kan bygga bunkrar genom att lägga ner individuella sandsäckar, och placera om säkerhetskulsprutor genom att helt enkelt kånka iväg dem till annan ort. Det här blir allt något i hästväg...

■ Sierra hoppas fortfarande på att kunna släppa spelet framåt våren.





Du kan spränga stridsvagnen genom att kasta en granat in i den.



Det bästa multiplayer-spelet någonsin? Ganska troligt.

ROLLSPEL

ANARCHY ONLINE

Trollhatt goes *Blade Runner*.

Ett MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) där karaktärerna har runt 1200 polygoner och kan genomföra rörelser som att skaka hand, vinka eller dansa, och där miljöer och texturer är i klass med dem i våra trogna FPS? Låter det som science fiction? Det är det inte längre. Fast ändå är det det. *Anarchy Online* utspelas nämligen i en SF-värld, men själva spelet är mer än levande.

Spelaren befinner sig 30 000 år framåt i tiden, i en mörk värld där ett jätteföretag styr allt, och några tappra rebeller desperat försöker att göra motstånd (hmm, åter igen den där känslan av Deja vu). Du väljer sida och spelet kan börja.

Världen ska tydligen vara enorm, och indelad i zoner likt *Everquest*. Karaktärer kan gå, använda sig av kollektivtrafiken, eller till och med köpa sig egna fordon. Där finns tusentals förskripterade uppdrag, och även möjlighet att ta sig för helt egna, genom interagerande med de andra i världen. Klaner, organisationer och syndikat kan skapas, där spelare med samma världsåskådning tillsammans kan planera sina nästa drag. Byggnader som inhandlas för ändamålet kan designas av gruppen eller av den enskilde.

Ja, detta låter verkligen som science fiction...

■ *Anarchy Online* släpps av FunCom någon gång nästa år.



Det kinesiska damlandslaget i löpning blev allt större.

TAKE TWO TAR FEM

Hidden And Dangerous framtid säkrad.

Än så länge är *H&D* en av endast två titlar det här året, som verkligen känts innovativa (det andra är *Outcast*). Därför kommer det kanske inte som någon överraskning att utgivaren Take Two har skrivit på ett kontrakt med utvecklarna Illusion Software som innefattar hela fem spel. Detta garanterar att vi kommer att få se en hel drös av tjeckiska lir framöver, vilket är mycket trevligt.

Först ut är *Hidden Datadisc*, som ska komma i november. Det är en expansion till *H&D*, som utlovar en hel drös nya vapen, fordon och soldater. Förhoppningsvis har man lämnat buggarna ute i kylan den här gången. Sedan kan vi, i april nästa år, se fram emot en fullvärdig uppföljare - *Hidden & Dangerous 2*, som bör höja ribban för soldatsimulatorerna ytterligare. Bland de fem syns också det lovande *Flying Heroes* (se PCG 32), och det nyligen utbasunerade, och väldigt dimhöljda, *Gangster*.

CODENAME EAGLE

SCENARIO

It is early 1920. The Tsar of Russia has died, and the Tsar's son Peter has come to power. The young Tsar is power-hungry and is not content simply to rule over his kingdom - his plan is to turn the might of the nation's industry into a powerful war machine with which to invade his neighbouring countries, in a first step to World domination. As his plan becomes reality, the unoccupied countries of the World unite to form an Alliance in a desperate attempt to fight back against the might of the new Russian military power.

A small specialized group is formed within the Alliance, known only as "Shadow Command". It is this group's job to undertake a number of perilously dangerous missions deep in enemy territory. As "Red", one of the most experienced members of Shadow Command, it is your job to accept and complete these missions.





MISSION OVERVIEW

There are 12 missions in the game, each set in a different location and each with its own unique set of tasks to be completed. These range from assassinations to bomb disposal aboard a moving train, stealing plans to destroying dams, and hostage rescue to destroying a Russian super weapon. Each level requires a new set of skills, several times involving piloting one of the many vehicles in the game, ranging from a Cargo truck to a Biplane.



RELEASE IN AUTUMN 1999

Games for a new media generation





VAR ÄR SPELEN?

BERMUDATRIANGELN

FIFA 2000
EA
1:a november

Ultima IX: Ascension
EA
19:e november

Tomb Raider: The Last Revelation
Eidos
November

Planescape: Torment
Interplay
November

Age Of Empires II
Microsoft
November

Theme Park World
EA
November

Supreme Snowboarding
Infogrames
November

GTA 2
Take 2
November

Quake III Arena
Id Software
November

Indiana Jones And The Infernal Machine
LucasArts
November

Messiah
Interplay
December

Force Commander
LucasArts
Jul

Daikatana
Eidos
Januari 2000

Soldier Of Fortune
Eidos
Januari 2000

Max Payne
3D Realms
Februari 2000

Grand Prix 3
MicroProse
Februari 2000

Team Fortress 2
Sierra
Våren 2000

Commandos 2
Eidos
Våren 2000

Delta Force 2
Novalogic
Våren 2000

Prey
GT
Tillfälligt Avbrott

Black & White
EA
Mars 2000

Giants
Interplay
April 2000

Duke Nukem Forever
3D Realms
Missing In Action

Redaktörns Kolumn

Dödlig Kolumn

Av Joakim Bennet

Denna månad har jag efter moget övervägande beslutat att ta fram Stora Sågen igen. Vilande på två träbockar ligger de svenska filmdistributörernas ohängda lekamen. Deras brott är som följer:

Uppvisande av ytterst klandervärd smak vid sättandet av titel på filmer ämnade för svenska biografer och videohyllor.

Det som fick måttet att bli mer än rågat var den vid det här laget ökända titeln Det Mörka Hotet, syftande på The Phantom Menace (som förvisso i sig är en skittitel). Detta är dock redan utagerat, och bör inte dristas i all evighet. Fantommajonnäsen är nämligen bara toppen på ett extremt solkigt isberg av storleksordningen det som sänkte Titanic. Efter mycken efterforskning kan följande, skrämmande rapport uppvisas:

En sökning på Sveriges i särklass största videouthyrares hemsida påvisade en fruktansvärd sanning. Idag 1999 fanns det hela 31 titlar som började med det i filmsammanhang så otroligt missbrukade ordet "Dödlig". Bland de riktiga värstingexemplaren sågs vidunder som Dödlig Fälla (Assignment), Dödlig Karriär (A Shock To The System), Dödlig Svensexa (Stag) och Dödlig linje (Dial Help). Varje älskare av film borde gråta blod inför denna uppvisning i smaklöshet och fantasilöshet. Vidare har vi 14 titlar som börjar på det minst lika missbrukade ordet "Farlig". En personlig favorit här måste vara Farlig Hemkomst (The Long Journey Home), som är i gott sällskap med titlar som Farlig Medpassagerare (Journey Into Fear) och Farlig Oskuld (Baby Love). Denna sökning visade med största sannolikhet bara upp ett axplock ur titlarnas verkliga översättningsträsk, och den fulla magnituden av brottet är ännu inte känt.

Jag har full förståelse för att vissa, obskyra engelska titlar inte går att översätta så att originaltitelns budskap bibehålls. Detta är dock ingen ursäkt för att av ren slöhet massproducera titlar genom att slänga in adjektiv som Farlig och Dödlig.

Nej, kan man inte för sitt liv komma på en lämplig titel så är det väl bara att behålla originalet. Dagens svenskar är i allra högsta grad kunniga när det gäller det engelska språket, och borde således inte ha några problem att ta till sig en titel i dylik skrift. Jag menar, vad skulle du helst vilja se? En film med titeln Farlig Identitet, eller en som var benämnd Incognito? I detta fall talar vi faktiskt, hur sorgligt det än är, om samma produkt, och faktum kvarstår. Att behålla en originaltitel är inte att utarma det svenska språket. Att kalla var och varannan film för Dödlig, är det.

Låt oss förpassa dödens titlar till historien, och se framåt med hopp. Visa gärna ert missnöje genom att skriva till distributörerna. Adresser finns på nätet eller i allas vår Telefonkatalogen.

Månadens bild får tala för sig själv...



Har du sett en ännu värre titel? Maila då den och övriga åsikter till:
joakim.bennet@pcgamer.net

ECTS 99



SPECIAL RAPPORT

Folkligt, festligt och fullsatt.

Av ANDERS SKÖLD, JOAKIM BENNET & ANDERS BJÖRLIN


Mässhallen sedd "von oben."

EFTER tre dagar på mässa är man oftast väldigt trött. Efter tre dagar på ECTS är man helt bedövad. Man formligen bombarderas av intryck - både lukt, syn och hörsel påverkas. De lukter som härskar är svett och rök. Många mindre nogräknade företag försöker locka till sig besökare med hjälp av, hm, lättklädda tjejer och nästan alla krämar på musik så högt det bara går.

Vi på PC Gamer trivs givetvis som små fiskar i vattnet i en sådan här miljö. Precis som vanligt var årets ECTS (European Computer Trade Show) inhyst i Kensington Olympia i London, och hela byggnaden kryllade av branschfolk. En av de första sakerna som slog oss var att det var väldigt gott om svenskar på det här årets mässa. Spelutvecklare, distributörer och PR-folk gick omkring och pratade svenska lite överallt. Spelnationen Sverige är på frammarsch, och det är något som de stora spelföretagen är mycket medvetna om. Detta är givetvis positivt för oss spelare, då vi kan få hit spelen i ett tidigare skede, och det även kan bli tal om större lanseringar i framtiden.

Ett av de företag som bjöd in oss på en visning bakom lykta dörrar, var Psygnosis. Väl inne i deras rum, som var beläget djupt inne i PlayStations monter, började Rick Naylor köra en introfilm till *Metal Fatigue*. Rick, som är Senior Product Manager på Psygnosis, log belåtet och det är lätt att förstå varför. Den tre minuter långa introsekvensen var något av det mest imponerande vi har sett på länge.

Metal Fatigue är ett RTS i full 3D, där tre bröder av olika anledningar hamnar på kollisionskurs med varandra. Det som verkligen imponerade med *MF* var att man kunde styra kameran precis hur man ville, och att det utspelas på tre nivåer - under jord, på marken och i luften. Den version vi tittade på var i betafasen, vilket i det här fallet innebär att den var färdig till 80%.

Empire hade sökt sig bort från de andra spelföretagen, och hade hyrt in sig på puben Harvey Floorbangers på andra sidan gatan. Där visade man upp några bilspel, som t ex *Ford Racing*, som såg väldigt snyggt ut. Dessvärre har Ford bestämt att bilarna inte får bli vare sig skadade eller repade. Realism är alltså inte något man kan förvänta sig i den titeln. Desto mer spännande var då *Sega Rally 2*, som sägs vara den första titel som utvecklas


Sniper-action i Shadow Company.







(Stora bilden) Bob får soldaterna att skjuta som besatta i *Messiah*.

"SPELNATIONEN SVERIGE ÄR PÅ FRAMMARSCH, OCH DET ÄR NÅGOT SOM DE STORA SPELFÖRETAGEN ÄR MYCKET MEDVETNA OM."

samtidigt för både PC och Dreamcast. Sex olika miljöer och härlig körkänsla gör att det kan bli riktigt kul att vara PC-spelare i slutet av november när det här spelet släpps.

Empires *Sheep* blir ett annorlunda spel där man ska valla en fårflock genom olika miljöer som t ex rymden, nattklubbar eller en glassfabrik. Annorlunda var ordet. Rent spontant kändes det som att *Sheep* borde kunna passa de som gillar *Worms*-spelen.

Väl inne i den stora mässlokalen igen, träffade vi Ubi Soft, som precis har öppnat ett sverigekontor. Ira Bohlin och produktchefen Sören Lass guidade oss bland den uppsjö av nya spel som är på gång. Bland de mest spännande märktes *Shadow Company*, som ni säkert kommer ihåg att vi har skrivit om förut. För de mindre minnesgoda kan vi berätta att det är ett taktiskt krigsspel i realtid, där man kan kontrollera upp till 12 legoknektar. Spelet kan jämföras med *Hidden & Dangerous* och *Commandos*, och det ser verkligen lovande ut. Ubi Soft visade även upp *Seven Kingdoms II*, det grafiskt imponerande *Rayman 2*, det tyskutvecklade äventyrsrollspelet *Arcatera* och actionspelet *Deep Fighter*.

Ingen ECTS-mässa är komplett utan *Carmageddon*. Förra året var det tvåan som demonstrerades, och i år heter versionen *Carmageddon: TDR 2000*. Spelet ska inte komma ut förrän nästa vår, så det var en långt ifrån färdig version vi fick titta på. Det står dock redan klart att grafiken har fräschats upp rejält. Något annat som gladde PC Gamers utsända var att man har sett över kartan. Nu ligger det en liten karta nere i högra hörnet, vilket gör att det är mycket lättare att ta sig fram till olika checkpoints. Enligt Sam Forrest på SCI hade man tagit till sig kritiken från de många spelare som helt enkelt var trötta på att hela tiden köra vilse i de två första *Carmageddon*-spelen.

SCI kunde i år även visa upp en ny skapelse - *Titanium Angels*. *TA* är ett actionäventyr i 3D, där du styr Carmen Blake. Hon är en bounty hunter som tillsammans med en jättelik varelse vid namn Titan ska lösa problem och slåss mot olika fiender. SCI har jobbat hårt med att få Carmen att se ut som en vanlig tjej. Anledningen är förstås att man vill slippa Lara Croft-liknande diskussioner om bystmått och annat oväsentligt. I den version vi såg var hon lite kantig, och enligt Sam Forrest jobbade man för högtryck med att få in mer frames. Trots det något anonyma namnet kan *Titanium Angels* faktiskt bli en riktig höjdare. Grafiken höll högsta klass, och eftersom spelet innehåller fler olika genrer, borde det kunna locka många olika sorters spelare.

Mässans svettigaste tillställning var signerad Virgin Interactive. Den icke-luftkonditionerade montern var byggd som en sorts förkrympt katedral, komplett med fager damsell på krucifix och allt. Där visade man upp spel från alla olika genrer, för var mans tycke och smak. *Messiah* tog vi oss en rejäl titt på, och det såg om möjligt ÄNNU bättre ut än tidigare. Den lille keruben Bobs animationer var häpnadsväckande, och de strategiska elementen framgick tydligare än vid tidigare förhandstittar. Bob kunde nu smyga och krypa för att undvika sina fiender, och sedan besätta dem när de intet ont anande tog sig en rökpaus utom synhåll för sina kamrater. Detta blir sannerligen inte ännu ett actionspel i raden. Rollspelet *Planescape Torment* började vid tidpunkten för mässan att bli färdigt. Enligt utvecklarna var det endast små finjusteringar som återstod. Hur som helst så såg det fortfarande lika bra ut, och den som oroar sig har ingen som helst anledning till detta. Karaktärerna i spelet var något som vi fick möjlighet att titta närmare på, och utan att avslöja för mycket kan vi berätta att


Carmen Blake i *Titanium Angels*.



C&C: Renegade var en av mässans stora höjdpunkter.

(Från toppen) Armored Fist 3, Gunship, F22 Lightning 3, Delta Force 2, Warcraft III.

"GURUN VAR TVEKLÖST RÄTT UPPHETSAD NÄR HAN PRESENTERADE DENNA TREDJEPERSONSHISTORIA SOM UTSPELAR SIG I *C&C*-UNIVERSUMET."

de var makalöst fantasifulla. Det här blir en riktig hit, det sätter vi vår heder på. *Neverwinter Nights* gav mersmak (läs om det i kommande PCG) och det otroligt flummiga spelet *Evolva* fick många att höja på ögonbrynen. Rent grafiskt påminner det mycket om *Giants* (kan vi gissa att samma motor använts?), och det rör sig om action-strategi där man som Genohunter skall befria en planet från ett ondskefullt rymdvirus, vilket hotar att infektera allt levande. Till sin hjälp har man olika genetiska (!) vapen. Spelet kommer mot slutet av året. Far out. *Giants* var tyvärr inte utställt på mässan, och det hjälpte ju inte precis till att dämpa vår hunger efter spelet. Snart får det vara nog med förseningar...

Hos Novalogic var det full fart och vi såg produkter som *Armored Fist 3* (ett spel med en titel som hos ett icke språkbevandrat svenskt filmbolag skulle kunna bli något som... Den Kärlekskranka Knytnäven 3) som nu bjöd på artilleri- och luftunderstöd, *F22 Lightning 3*, och så rymdflygspelet med det udda namnet *Tachyon: The Fringe*, vilket stoltserade med riktigt coola gasmoln som man kunde gömma sitt skepp i. Allt gott och väl, men imponerade mest gjorde givetvis *Delta Force 2*. 50 spelare på en gång över Internet/nätverk? Möjligheten att placera ut egna vägpunkter för sina medhjälpare? Fallskärmshoppning? Fiender med klart förbättrad AI som gömmer sig bakom hörn och dylikt? Affirmative.

Hos Microprose och Hasbro var det helikoptersimulatorn *Gunship*! som imponerade mest. Detta är den tredje upplagan av spelet, och många är vi väl som minns originalet på den gamla C 64:an. Grafikmotorn är något i hästväg, med otroliga detaljer. Skogarna ser riktigt naturtrogna ut, och kan nu, för första gången, fungera som ett strategiskt element i krigföringen.

En av de två allra mest spännande nyheterna på mässan var Westwoods *Command & Conquer: Renegade*, som vi tidigare bara fått muntlig information om. Nu var vi så lyckligt lottade att vi erhöll en specialvisning av spelet med en av de riktigt stora, Louis Castle, som guide. Gurun var tveklöst rätt upphetsad när han presenterade denna tredjepersonshistoria som utspelar sig i *C&C*-universumet. Den bästa beskrivning man kan ge är egentligen att du som spelare får möjligheten att på extremt nära håll uppleva allt det som utspelade sig på kartorna i *C&C*. Du är en ensam commando som kan ta kontroll över alla fordon som finns i originalet, och då menar jag ALLA. Markfordon, flyg, vatten- och amfibieenheter. Du kan få se hur ett Nod-tempel ser ut på insidan, och väl där inne kan du ju alltid kika ut genom ett fönster för att beskåda hur Orca-enheterna sprider förödelse i resten av basen. Du kan spränga SAM-enheter i luften, för att sedan ligga kvar och lurpassa på den ensamma soldaten som du ju VET kommer att snubbla ut ur den efteråt. Allt som händer i *C&C* händer också i *Renegade*, fast denna gång sitter du bokstavligen på första parkett. Vi återkommer med en grundlig preview på detta spel så snart vi kan lägga vantarna på koden. Stay tuned.

Det som alla väntat på inför årets mässa var förstås Blizzards förväntade tillkännagivande av *WarCraft III* och mycket riktigt; på mässans första dag kallade Blizzard till presskonferens, en presskonferens som är det svettigaste vi upplevt på länge (bortsett från Virgins demorum). 100 personer i ett rum avsett för 50 kan ha den effekten. Efter att Bill Roper med sedvanlig pondus hälsat den samlade presskåren välkommen, släppte de bomben: *WarCraft III* är ett 3D-spel sett ur tredjepersons-perspektiv. Dessutom introducerar Blizzard en ny hemmansnickrad spelgenre: role playing strategy, eller RPS. Bortsett från det rent grafiska

kommer den största skillnaden bli att du här kontrollerar mindre men kraftfullare styrkor, i stället för att fokusera på resursinsamling och mängder av enheter. De olika hjältarna kommer att ge sig ut på olika uppdrag, leta upp föremål och interagera med såväl datorstyrda karaktärer som en formbar 3D-värld. Du kommer att stöta på neutrala städer, kringströvande monster i din övergripande kamp för att besegra fienden. Du kommer att kunna spela alla de raser som dyker upp i spelet; orcer, människor, demoner, spindlar och skelett, samt två i skrivande stund okända raser. Förhoppningsvis kommer vi att få anledning att komma tillbaka till *WarCraft III* snart. Många, inklusive vi, hade hoppats på att få lite kalla fakta om hur arbetet med *Diablo II* fortskrider, men Blizzard valde att helt och hållet koncentrera sig på *WarCraft III* den här gången.

Infogrames överraskade med intressanta spel; *Supreme Snowboarding* och svenskutvecklade *Rallymasters*. Kolla in vår På Gång-artikel om *SS* i det här numret. Digital Illusions i Göteborg är veteranerna som sitter och pusslar ihop *Rallymasters* och att döma av ECTS-versionen kommer det att bli ett bilspel med bra fartkänsla, styrning och intressanta miljöer, bland annat kommer du få köra en bana i Dalarna med snö och dalahästar.

Sierra hade en hel del att visa i år, t ex Massive Entertainments *Genesis*-projekt som numera bytt namn till *Ground Control*. Sedan vi såg spelet har grafiken slipats ytterligare och spelet är överlag fräschare, men innehållet är detsamma, dvs realtidsstrategi av högsta klass.

I Sierras monter hittade vi även Brian Martel från Gearbox som stod och demonstrerade *Half-Life*-expansionen *Opposing Force*. Kraftigt förbättrad monster-AI fick vi bevittna och nu strider du på soldaternas sida, vilket innebär att du får känna på nya militära vapen direkt, såväl som nya muterade insektsvapen.

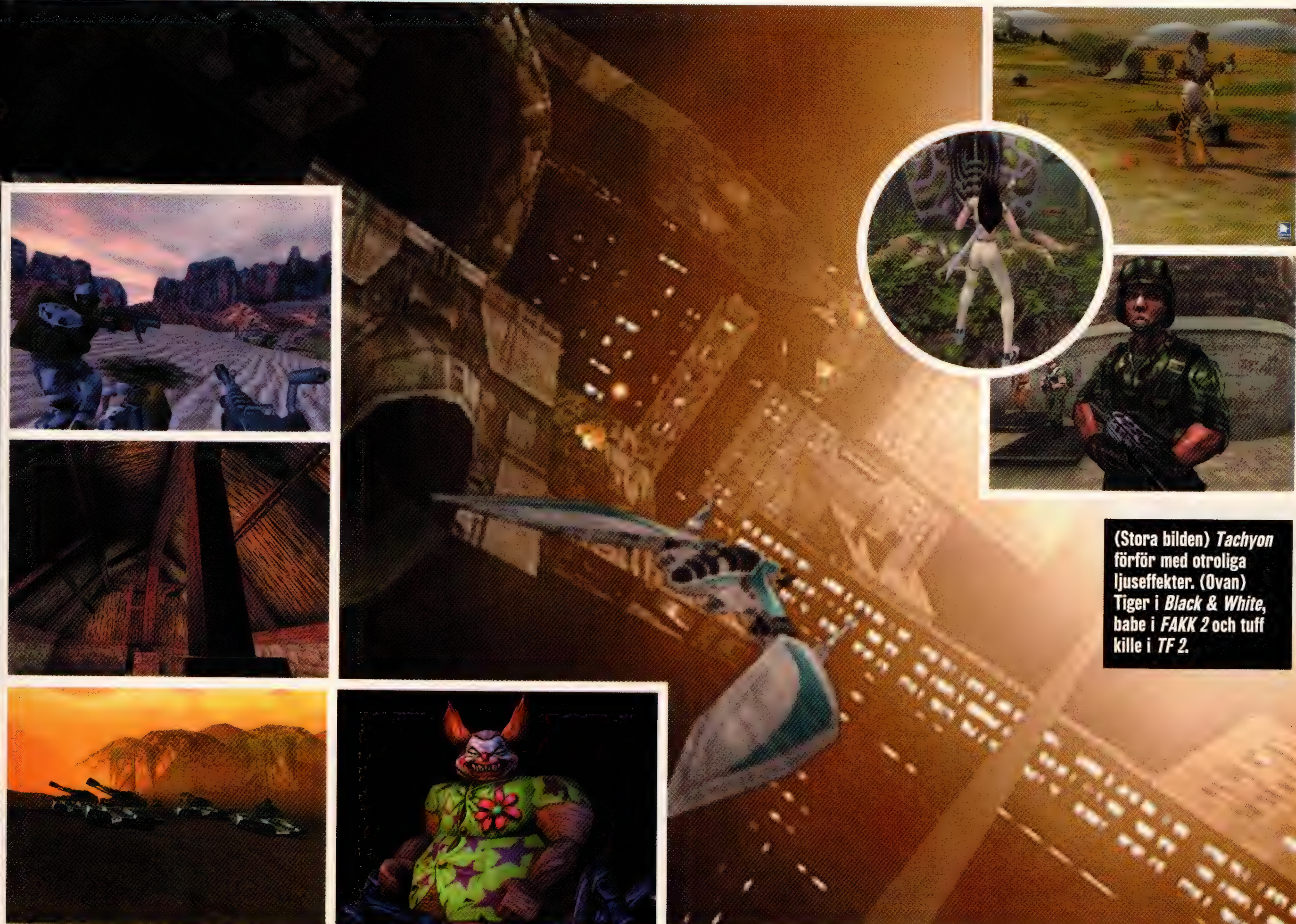
När vi ändå är inne på *Half-Life* får vi inte glömma *Team Fortress 2* som med största sannolikhet kommer att bli en stark utmanare till "de andra" multiplayerspelen nästa år. En stor nyhet är röstigenkänningssystemet som gör att soldaterna på ditt team svarar dig direkt. Det är onekligen en fascinerande syn att stå och se soldaternas läppar röra sig när de svarar. Spooky...

Inte fullt så spooky var Acclaims *Trickstyle*, ett av de första spelen som släpps på Dreamcast. Att Acclaim väljer att släppa *Trickstyle* på nästa generations spelkonsol är inte konstigt, med tanke på hur tilltalande det är för ögat. Bra action är det också. Det är ett hoverboard-spel, det vill säga du svävar runt på en snowboard-liknande mojäng och tricksar. Och stajlar. Ungefär som Michael J Fox i Tillbaka till framtiden.

Maxis visade upp *The Sims*, som vi skrivit om tidigare i PC Gamer. Här får du ta hand om en redan existerande stad och sköta invånarna där som dina egna små husdjur och låta dem interagera med varandra, söka jobb, festa, bli kära osv. Det är ganska hög anständighetsnivå på spelet så personer med konstiga böjelser har inte mycket att hämta här, det är ett ganska harmlöst spel.

Mässans andra stora begivenhet var *Black & White*, som trogna PC Gamer-läsare är bekanta med. Det finns alldeles för lite utrymme här för att gå in närmare på detta magnifika spel, men det som direkt slår en är hur simpelt gränssnittet är; inga som helst paneler eller ikoner, bara en hand som du använder till allt; kasta trollformler, uppfostra ditt djur osv. En av många unika detaljer och funktioner i spelet är att Lionhead använder sig av ett system där dina handrörelser med musen tolkas som speciella rörelser av spelet. En intressant möjlighet är att gå online med sitt djur och slåss mot andra spelares djur. När du sedan plockar in ditt djur i spelet igen har det fortfarande kvar ärren efter slagsmålet. *Black & White* är fullpackat med små, revolutionerande detaljer av det här slaget och vi återkommer med mer information om detta extraordinära spel mycket snart.

Andra som utmärkte sig var Gathering of Developers med vikingaspelet *Rune* där hjälten Ragnar beger sig ner i underjorden och slaktar monster i tredje person, i *Heavy Metal FAKK 2* är hjältinnan baserad på B-filmsdrottningen Julie Strain och det vankas mycket svärdsaction i tredje person även här, *Nocturne* låter dig skjuta zombier i södra USA i en mycket suggestiv och välgjord miljö och rock'n' roll-spelet *KISS Psycho Circus* bjussar på standardaction i samma anda som det gamla *Blood*, men av betydligt högre klass - fattas bara annat. Snyggt, läskigt och med massor av monster på skärmen. Detta är en kort sammanställning av vad ECTS hade att bjuda på i år och även om det var lite snålt med riktiga nyheter i år, så kommer vi tillbaka med mer information om de verkligt intressanta spelen som visades... PCG



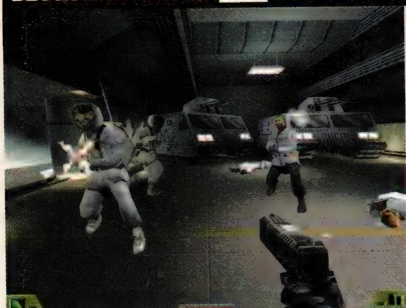
(Stora bilden) *Tachyon* förför med otroliga ljuseffekter. (Ovan) Tiger i *Black & White*, babe i *FAKK 2* och tuff kille i *TF 2*.

SOLDIER OF FORTUNE

Vapenfetischister, förenen eder.

Av MATTHEW PIERCE

DETTA HAR HÄNT... « *Soldier Of Fortune* var ett På Gång! i PCG 30.



(Ovan) Militärfordon spelar sin roll i *SOF*.



(Vänster) Det kommer bli ett himla hallå på Hem och Skola, men det finns i alla fall inga svordomar, eller?

SOLDIER OF FORTUNE I KORTHET

Utgivare: Activision

Utvecklare: Raven

Genre: FPS

Beräknat Systemkrav: P200, 32Mb RAM. 3D-kort

Web: www.soldier-of-fortune.com

Releasedatum: Höst/Vinter

Värt att notera? Den må vara ultraslaskig, men grafiken i *SOF* ska tydligen exakt representera vad som händer om man använder riktiga vapen mot riktiga människor. Tack och lov så finns det en möjlighet att spela *SOF* utan allt blod.

KINGPIN var, som du kanske minns, ett hett samtalsämne under lång tid, mycket tack vara det grova språket och det faktum att strategiskt tänkande var helt onödigt. Det må ha sett bra ut, men den kärva miljön, de ständigt återkommande svordomarna och det hänsynslösa våldet, gjorde det hela till en ganska deprimerande upplevelse. Därför fick inte spelet det mottagande det kunde ha fått.

Och så kommer nu *Soldier Of Fortune*, ett spel som inte kommer att sky några medel i kampen om titeln "Världens mest våldsamma hardcore-FPS". *SOF* kommer med största sannolikhet att bli den blodstänkta genrens maffigaste högdjur, men, som Ravens Kenn Hoekstra sade till oss, titeln säger mer än vad första anblicken röjer.

"Visst är det en förstapersons-shooter där man kan få se mycket blod och våld, men tyngdpunkten ligger på realism. Vi har haft ett intimt samarbete med tidningen *Soldier Of Fortune* för att säkerställa att det du ser på skärmen är exakt vad som händer om dessa vapen används i verkligheten."

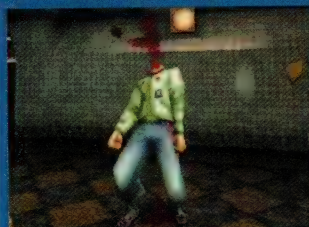
Detta är förstås rätt upprörande - men samtidigt ganska lovvärt. Vi kanske bli förvånade när vi får veta att en Magnum faktiskt kan blåsa en persons huvud rakt av, men om det är vad den f.d. fallskärmsjägaren och Gröna Baskern John F Mullins säger, så får vi väl ta honom på hans ord.

För att kunna skapa ett spel baserat på en legosoldat som besöker världens alla verkliga oroshärdar, så var Raven tvungna att ge *Quake II*-motorn som de licensierat en rejäl genomgång. Förbättringarna inkluderar en ny grafikmotor för utomhusmiljöer (ett superbt uppdrag utspelar sig på ett framrusande tåg); modeller skapade med motion-capture, vilka var och en har hundratals animationer och inte mindre än 26 skadeområden; möjligheten att kika runt hörn (se rutan "Smygtittarens Renässans"); och, förstås, inälvor i massor.

Och ändå kan du spela *SOF* i "stealth mode" där du använder ljuddämpare och kniv, eller slår ner motståndarna med pistolkolven. Modellerna är så komplexa att motståndarens hatt, vapen, och till och med solglasögon, kan skjutas bort utan att han tar någon skada. Denna otroliga detaljrikedom för också med sig att du kan sikta in dig på en specifik kroppsdel (händer, över- och

INTE MITT ANSIKTE!

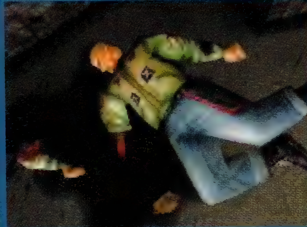
SOF:s huvudskott är extremt äckliga. Oroliga föräldrar kan dock använda ett lösenordsskyddat lås för att hindra sin underåriga avkomma från att skjuta skallen av sina fiender, och därmed få trauma för livet.



Ett välriktat huvudskott är det bästa sättet att fälla fi – om han nu inte bär hjälm, förstås.



Om din fi har någon form av skyddsväst på sig är det ingen idé att sikta mot magen.



Det är möjligt att skjuta vapnen ur händerna på fienden, men det är minst lika effektivt att blåsa bort hela armen.


(Ovan) Riktiga psykfall kan använda sig av knivar.

Herre gud. Har de aldrig hört talas om ordet "omotiverat"?

En kula på väg mot ditt huvud. En syn som inte är förunnad många.

underarmar, knän, ansikte etc). Hoekstra ville mer än gärna demonstrera systemets träffsäkerhet, och laddade således sitt prickskyttegevär. Han zoomade in ett ansenligt avstånd så att motståndarens solglasögon var mitt i kornet, och blåste med kirurgisk precision bort terroristens ansikte.

"Skit också", muttrar Hoekstra. "Jag lovar: det fungerar faktiskt..." PCG

"MYCKET BLOD OCH VÅLD, MEN TYNGDPUNKTEN LIGGER PÅ REALISM."

SMYGTITTARENS RENÄSSANS

Ett av de bästa greppen i *SOF* är möjligheten att kika runt hörn. Det är otroligt att en så användbar funktion i stort sett har legat i träda sedan den sågs första gången i *System Shock*; vi kan faktiskt bara komma på två ytterligare spel som utnyttjat denna möjlighet, och det är *System Shock 2* samt *Thief: The Dark Project*. Lita på att Raven kommer bättra på dessa siffror.

Det är omöjligt att uttrycka hur stor skillnad denna lilla manöver kan göra, men *SOF* är faktiskt inte likt någon annan FPS. Om du smyger fram så att du har ett hörn på höger sida, och sedan "kikar" fram, kommer du att automatiskt flytta över ditt vapen till din vänstra hand innan du kryper förbi hindret. Naturligtvis ger detta dig en chans att överraska fienden, men kom bara ihåg att denna faktiskt äger exakt samma förmåga...


Realism är spelets motto, och rörelser såsom att kika runt hörn, ducka och hoppa, kommer alla att utföras med detta i åtanke.

SVENSKA MÄSTERSKAPEN I



Tärningen är kastad och pucken har släppts! Nu är det dags att utse den svenske mästaren i *NHL 2000*. **Electronic Arts** och **PC Gamer** anordnar i höst SM i *NHL 2000*. På följande orter kommer deltävlingar att hållas:

13 november Norrköping Gameshop
14 november Jönköping Elgiganten
20 november Umeå Playset
20 november Uppsala Softland
20 november Örebro Softland
20 november Nacka Game
21 november Göteborg SIBA
27 november Malmö SIBA
28 november Stockholm Mega Skivakademin
4 december Stockholm Stor & Liten Gallerian

Den stora finalen kommer sedan under buller och bång att gå av stapeln på Åhlens City i den kungliga huvudstaden Stockholm. **Det datum när vi korar den svenske mästaren i *NHL 2000* är den 5:e december.**

Ställ upp du också! Det kommer återigen att visa sig att det lönar sig att spela spel. Priserna går nämligen inte av för hackor. Om du är tillräckligt säker på *NHL 2000* kan det här bli ditt:

1:a pris
En resa för två till NHL:s All Star-match i Toronto. Kanske blir det du som får se världens bästa hockeyspelare göra upp i en stjärnfylld kamp?

Som om inte det flotta förstapriset vore nog, låter vi er även göra upp om så åtråvärda priser som digitalkameror från Agfa, och tuffa kläder från EA Sports.

Mer information om hur du anmäler dig kommer i nummer 35 av PC Gamer.

QUAKE III ARENA

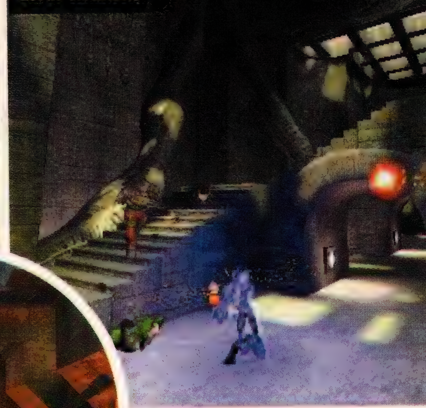
Unreal Tournament har höjt ribban. Men om det är något som kan överträffa det... **Av MATTHEW PIERCE**

DETTA HAR HÄNT... << *Quake III Arena* har vi tidigare skrivit om i nummer 28.



Lavabassänger och organiska väggar... Vad väntade du dig? Gröna ängar och skuttande lamm?





Färgat ljus när det som bäst (även om det är smaklöst).



(Ovan) Ett standardskin. Inte tillräckligt läskigt?

QUAKE III ARENA I KORTHET

Utgivare: Activision
Utvecklare: id Software
Genre: FPS
Beräknat Systemkrav: P233 med 3D-acceleration, 32Mb RAM
Web: www.quake3arena.com, www.activision.com
Releasedatum: November
Värt att notera? Den snabbaste deathmatch-upplevelsen som existerat på internet, plus en utmaning i singleplay.

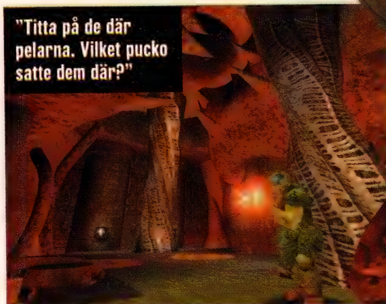
TVÅ testversioner senare och vi svävar fortfarande i ovisshet. Id Software har den egendomliga förmågan att släppa tidig teknologi och demos från sina spel samtidigt som de gömmer undan de bästa hemligheterna till sist. Så av rädsla för att Carmack och hans gäng veteraner beslutat sig för att knipa om *Quake III Arena*, tryckte vi upp nykomlingen Grame Devine mot väggen och pressade honom på allt nytt skojigt i deathmatchvärlden.

Detta visade sig ge framgång: Graeme Devine drog igång en ny version av spelet och var mer än villig att demonstrera hur långt tekniken har kommit de senaste månaderna - särskilt det faktum att de tre Test-kartorna bara representerar en liten del av vad som redan uppnåtts.

"De tre nivåerna i Test-versionerna är inte våra bästa kartor," inleder Devine. "De ger en en förhållandevis korrekt beskrivning av hur spelet fungerar, men det kommer att finnas massor av trevliga överraskningar i den färdiga versionen."

För att lägga tyngd bakom orden drar han igång en nivå som bäst beskrivs som en blandning av Q3Test2 och Q3Tourney - vilket innebär en innesluten labyrint som domineras av en av spelets mest spännande innovationer - studsplattor. Det känns ungefär som en 3D-version av Sonic The Hedgehog. Med väldigt stora vapen...

Finurligt utplacerade studsplattor skickar dig längs en förbestämd rutt över nivåns nyckelområden. Skrämmande nog har stora delar av ytan du färdas över inte fast mark utan blodröd ⇨



"Titta på de där pelarna. Vilket pucko satte dem där?"

KLART BAKÅT - SKOTT...

Vi har länge väntat på den här informationen, men id:s Grame Devine har vänligt nog avslöjat vapnen i *Quake III Arena*... Eldkastaren har kastats ut. Id designade en, men tyckte inte att räckvidden var tillräcklig för att den skulle få var kvar i spelet. Som Devine säger, "Allt du behövde göra i en deathmatch var att springa iväg från den. Detta gjorde att den blev... tja, värdelös."

Vilket innebär att arsenalen kommer att se ut så här, med början på det svagaste vapnet: The Gauntlet (fortfarande under balansering), Machinegun (ditt startvapen), Shotgun, Nailgun (ej avslöjad ännu), Rocket Launcher, Plasma Gun, Lightning Gun, Railgun och... BFG.

Till sist: en bekräftelse på att allas favoritvapen kommer att finnas med i *QIII*. Vi har börjat räkna ner...



Vi har precis lagt vantarna på en Lightning gun. Och vi gillar den.

DIAMOND

Ta musiken med dig

- Extremt bra ljud
- Liten och smidig, väger endast 70 gram
- Snygg och användarvänlig design
- Inga avbrott i musiken - spring och hoppa utan problem
- Speltid 12 timmar med ett 1,5 volts batteri
- Innehåller 32 MB minne som lätt kan uppgraderas med 16 eller 32 MB extra minne
- Funktioner för random, volym, repeat och equalizer
- Hörlurar ingår
- Rekommenderat försäljningspris är endast 1495:- inklusive moms



Monster Sound

VIPER V770

HomeFree

Stealth III S540

Med Rio öppnar sig en helt ny värld av ljud och musik. Allt du behöver för att uppleva en unik musikupplevelse är en dator och en Riospelare. Koppla bara ihop Rion och datorn med en kabel, så kan du sedan överföra mp3-filer till Riospelaren. Det är lika enkelt som att överföra filer till en diskett. Det kan antingen vara musik som du själv har spelat in, eller externa ljud- och musikfiler. På Internet finns det allt fler hemsidor med lagliga mp3-filer, som du kan ladda ner lika lätt som övriga freeware-program. Du kan till exempel gå in på www.rioport.com och se vilka hemsidor Diamond rekommenderar.

Alla kablar och program du behöver, ingår i paketet.

Diamond tillverkar också andra produkter som gör användandet av din dator roligare. Gå in på www.diamondmm.co.uk och läs om ljudkort, grafikkort och modem av hög kvalitet till vettiga priser.

Varning: Denna produkt får endast användas för tillåtna ändamål

För närmaste försäljningsställe: ring Gandalf på tel: 040-671 20 00 eller CHS på tel: 08-578 20 220

gandalf

CHS
EXCELLENCE IN DISTRIBUTION

MED EGNA ORD

Grame Devine, allroundgeni på id software, ger oss grundläggande fakta om *Quake III*.

PCG: Berätta med 20 ord varför vi borde vara upphetsade över *Quake III*?

Quake III Arena är deathmatch i arkadstil. Singleplayerspelet kommer att vara praktiskt taget identiskt med spel på internet.

PCG: Vilken enskild del av spelet är du mest nöjd med hittills?

Det är mycket som är bra med spelet, men nätverkskoden är riktigt avancerad.

PCG: Vilka spel har ni inspirerats av?

Det finns mycket av *Mortal Kombat* i *Quake III Arena* - men deathmatch-fenomenet som började med *Doom* och sedan förbättrades med *Quake* och *Quake II* är naturligtvis den största influensen.

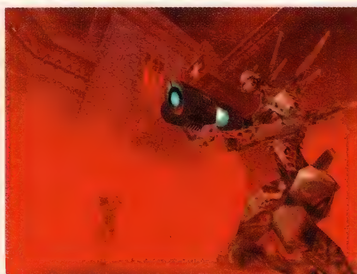
PCG: Är *Quake III Arena* roligare än att åka karusell?

Naturligtvis.



Skinnen - och till och med raketerna - är löjligt detaljerade.

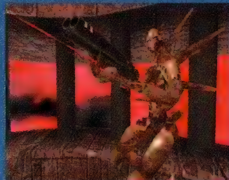




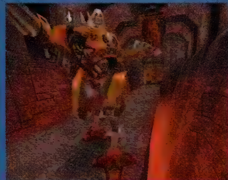


KÄNN DIN FIENDE

Förutom de tusentals egentillverkade skins du förmodligen kommer att få se i framtida internet-matcher i *Quake III Arena* så kommer du också att få se 20 olika bots när du kämpar dig mot toppen i deathmatch-rankingen. Inte mycket information finns om dem, men vi har rotat igenom våra arkiv för att hitta så många vi kan. Tillsammans med en liten alien - som inte består av mycket mer än ett öga - så är det här de monster och bots vi mest ser fram emot att få bråka med. Kan ni gissa vilka skins vi kommer att göra till våra egna?



Den här taniga, bruna alien - en Klesk - har funnits med på skärmbilder redan från början. Han är snabb, farlig och en allmänt otrevlig bekantskap.



Den är stor, klampar runt mycket och verkar ha någon sorts farlig kniv. En av slutbossarna, gissar vi, och vi kommer nog att undvika honom.



Den kvinnliga marinsoldaten från *Quake II* kommer tillbaka - fast i blodigare form. Id har jobbat hårt för att skapa tuffa och illa tilltygade skins.



Den här grunten påminner om spelarmodellen i *QIII Test* och har ett passande krigshärjat ansikte. Vår gissning är att han dyker upp ganska tidigt.



Marinsoldaten från *Doom* är tillbaka i *Quake III Arena*, vilket har gett upphov till vidare spekulation om karaktärer från *Wolfenstein 3D*.

Quad damage är en av de mest visuellt tilltalande aspekterna av *QIII*.



"VI HAR BOTAR SOM ÄR MYCKET, MYCKET SVÅRA – I PRINCIP OMÖJLIGA – ATT SLÅ."

dimma hänger över en avgrund som tar en frag från dig i samma stund som du gör en felaktig rörelse. Eftersom nivån är sanslöst snabb - mycket snabbare än någon av sina föregångare - kräver den ett helt nytt taktiskt tänkande. Tro inte att du kan samla på dig frags i samma stil som du gjorde med railgunnen på Q2DM1 i *Quake II*. Den taktiken kommer inte fungera här. Du måste helt enkelt hålla dig i rörelse.

Devine säger också,"Vi försöker göra det mycket mer tillgängligt. Om du är nybörjare så har vi träningsuppdrag som lär dig grunderna; om du ligger på mellannivå finns det bots med lämplig skicklighetsnivå och om du är riktigt bra har vi bots som är mycket, mycket svåra - in princip omöjliga - att slå."

En sak är säker: på en kraftfull PC med de rätta grafikprylarna är *Quake III Arena* otroligt snyggt. Dynamiska skuggor i realtid skiftar i takt med att dina vapen avfyras; de enormt detaljerade spelarmodellerna har sina egna personligheter ("isprinsessan" glider fram istället för att springa och hoppar gärna upp i split); texturerna på de gotiska nivåerna påminner om något som HR Giger kunde ha skapat.

Epic har höjt insatserna med *Unreal Tournament* (se recension på s 58). Återigen verkar det som om id:s typiska framåttänkande kommer att skapa en standard efter vilken alla andra shooters blir bedömda. Precis när vi började tvivla skingrade de inte bara våra tvivel utan de frestar oss igen innan de tvingar oss att genomlida månader av väntan. De svinen. Smärta och njutning, tack vare världens bästa utvecklingsteam... PCG

SPIKA FAST SÄKERHETSBÄLTET

Det här är inget rally. I KRASH bygger du din egen unika bil av de delar du har i din samling.

Jeephjul, eldkastare och minor, eller larvband, kulsprutor och granatkastare? Valet är ditt! När din bil är färdig utmanar du dina vänner på explosiva dueller där målet är att förvandla deras bilar till rykande högar av skrot.

Överlever gör bara den som utrustat sin bil med den smartaste kombinationen av utrustningsdelar och utnyttjat dem till fullo i spel. Du kan spela på vilken plan yta som helst, och en duell mellan två spelare tar cirka femton till trettio minuter.

Grundlådan innehåller allt du och en vän behöver för att börja spela direkt, varsin bil med sex utrustningsdelar, de korta, dynamiska och enkla reglerna samt tärningar. Bilarna och utrustningsdelarna är detaljrika miniatyrmodeller helt i metall.

BYGG DIN EGEN UNIKA BIL!



VÄLJ BLAND ÖVER 75 DELAR!



FÖRSTÖR KOMPISENS BIL!





KÖP KANONSPELET KRASH™ OCH ANDRA BRA SPEL HÄR!

TV-SPELSBÖRSEN FALUN
FALANGALLERIAN TELEFON 023-277 75
Allt till TV-spel! Nytt och begagnat! GW och Magic!

HOBBY & PRESENTBODEN GÄVLE
NYGATAN 40 TELEFON 026-18 62 99
Warhammer? Vi har allt! http://welcome.to/hobby

TRADITION GÖTEBORG
FEMMANHUSET TELEFON 031-15 03 66
Spel från hela världen! Postorder hittar du på www.tradition.se

SPEL & SÅNT HELSINGBORG
NORRA KYRKOGATAN 10 TELEFON 042-24 24 94
Spel för hela familjen!

PLAYOFF JÖNKÖPING
BARNARPSGATAN 31 TELEFON 036-71 12 13
Besök vår billiga webshop! www.playoff.se

HÖNAN AGDA KARLSKRONA
ÖSTRA STORGATAN 47 TELEFON 044-10 22 88
Bäst i stan på Warhammer, Rollspel, Samlarkort och Godis!

TV-SPELSBUTIKEN LIDKÖPING
SKARAGATAN 4 TELEFON 0510-666 57
Allt i TV-spel, PC-spel, GW, Magic m.m.

GMS-IMPORT LUND
L:A SÖDERGATAN 2 TELEFON 046-18 45 70
Liten butik med stort sortiment. Roll-, kort-, GW och andra figurspel.

PHANTACITY MALMÖ
GUSTAV MÖLLERSGATAN 2 TELEFON 040-12 37 19
Stans bästa priser på PC-spel, Rollspel, Film, GW och dataspelcafé!

TRADITION MALMÖ
HAMNGATAN 4 TELEFON 040-23 03 80
Spel från hela världen! Postorder hittar du på www.tradition.se

HOBBYHÖRNAN NORRKÖPING
DROTTNINGGATAN 18 TELEFON 011-16 21 20
Expert på figur-, kort- och rollspel, modeller, tåg och radiostyrt. Postorder!

TV-SPELSBUTIKEN SKÖVDE
KYRKOGATAN 11 TELEFON 0500-48 88 10
Allt i TV-spel, PC-spel, GW, Magic m.m.

MYRIAD STOCKHOLM
BRYGGARGATAN 6B TELEFON 08-225 205
Figurspel och datorspel ett par hundra meter från T-Centralen.

SPELEXPERTEN STOCKHOLM
TOMTEBOGATAN 7 TELEFON 08-33 42 02
Den lilla butiken med det stora hjärtat.

TRADITION STOCKHOLM
GALLERIAN, HAMNGATAN TELEFON 08-411 21 51
Spel från hela världen! Postorder hittar du på www.tradition.se

ORION SPEL SUNDSVALL
STORGATAN 33 TELEFON 060-15 59 47
Vi kan spel!

FANTASIA UMEÅ
STORGATAN 44 TELEFON 090-77 03 60
Norrlands största hobbyspelsbutik!

TV-SPELSBÖRSEN UPPSALA
BREDGRÄND 4 TELEFON 018-14 13 15
TV-spel, PC-spel, GW, Magic och Rollspel

GAMESHOP VARBERG
NORRGATAN 10 TELEFON 0340-67 88 80
Bäst på postorder för PC-spel och TV-spel!

TV-SPELSHÖRNAN VISBY
SÖDERCENTRUM, BYRUMSGATAN 14 TELEFON 0498-27 92 79
Bäst på Gotland på TV-spel, PC-spel och GW.

ZETTERLUNDS VÄSTERÅS
STORA GATAN 33 TELEFON 021-13 14 81
Brett sortiment av PC, TV-spel, GW, Magic, Star Wars och rollspel.

HELGES HÅLA VÄXJÖ
LINNÉGATAN 29 TELEFON 0470-21802
Vi kan inget om spel, men vi har dem!

TV-SPELSHÖRNAN YSTAD
TOBAKSGATAN 16 TELEFON 0411-666 80
Vi har PC, TV-spel, GW, Magic, Trading cards m.m.

TRADITION ÖREBRO
KOMPASSEN, STORTORGET 7-9 TELEFON 019-12 01 40
Spel från hela världen! Postorder hittar du på www.tradition.se

KRASH DISTRIBUERAS AV CELL ENTERTAINMENT AB, STOCKHOLM. TELEFON 08-22 40 70, WWW.CELLENTERTAINMENT.SE

CELL

HON ÄR TILLBAKA...



TOMB RAIDER

THE LAST REVELATION

Egypten. En plats full av pyramider, mumier och män med sjalar virade kring huvudet. Och massor och åter massor av gravvalv. Det låter som det perfekta semestermålet för Lara Croft.

Av Kieron Gillen



FMV-sekvenserna är fulla av egyptiska stämningsbilder.

Jag gillade inte *Tomb Raider* till en början. Originalet, vill säga. Jag upptäckte det sent. Efter att en släkting till mig hade spelat klart det, och efter att ha fått lyssna på hans pladdrande, förväntade jag mig något slags spelmirakel. Under de två första nivåerna kunde jag bara tänka: ”Är det här allt?” Dra i en spak ibland? Skjuta några vargar? Springa omkring i grå korridorer? Sedan kom den tredje nivån. Ah. Den tredje nivån.

Jag är säker på att ni kommer ihåg den. Den börjar uppe vid ett fantastiskt vattenfall, för att sedan fortsätta ner till en trång varglya. Du kryper genom ett hål, far nerför en klippa... och plötsligt ser du hela den gömda dalen. Den agorafobiska spänningen avbryts av en Velociraptor. Du fixar honom och tar tre steg in i dimman, bara för att upptäcka att en T-Rex kommer farande mot dig. Det som följer sedan är en av de mest fantastiska sekvenserna någonsin i spelhistorien. Jag är fast.

Om vi sedan hoppar fram några år till *Tomb Raider 3*, är det dags att bli besviken igen. *TR3* var ett bra spel, men det hade svällt och blivit självbelåtet. Det hade fallit i den lata fällan att försöka verka större genom att placera dörrar och deras nycklar på motsatta sidor av nivån: det gav upphov till mycket meningslöst, själadödande traskande. Jag hade mina invändningar mot en fjärde del...invändningar som har krossats med eftertryck. Jag vill till och med gå så långt att The Last Revelation är det första spelet sedan originalet som kan sägas vara något annat än bara en specialutgåva. Det här är det riktiga *Tomb Raider 2*.

Direkt vid den första menyskärmen står ⇨







(Vänster) Här skapas det light mapping-effekter så det står härliga till.

LARA CROFTS GUIDE TILL EGYPTEN

♋ KAIRO
Egyptens huvudstad, och tillika en populär plats att filma folkmassor på i äventyrsrullar. Här finns även The Citadel, det jättelika, heliga fort som rymmer världens största kupol. Massor av gravvalv, antar vi.

♎ ALEXANDRIA
Alexandria grundades vid medelhavets kust, och var den plats där Alexanders världsberömda bibliotek låg. Här hade även Cleopatra en världsberömd romans. Här finns mycket historia. Givetvis också många gravvalv.

♐ LUXOR
Den region som Luxor är centrum för, innehåller 80% av alla historiska reliker i Egypten, inklusive Kungarnas Dal och Karnak-templet. Nu är det en modern stad, men det finns ändå plats för de så viktiga gravvalven.

♒ KARNAK
Egentligen en del av Luxor-komplexet, och det här förhistoriska, arkeologiska köpcentrat har beskrivits som det största tempelkomplexet på jorden. Så vitt vi kan förstå, innebär det massvis av gravvalv.

♑ DE STORA PYRAMIDERNA
De tre, jättelika spetsiga sakerna vid Giza. Den största av dem är stor nog att rymma såväl Westminster Abbey som katedralerna i Florens, Milano och några till, och ändå finns det plats för några gravvalv.

♓ BRÄKNE-HOBY
Vi ljuger.



det klart att saker och ting har förändrats. Det roterande passet har gått ut, till exempel. Det har ersatts med Laras dagbok, som också hjälper till att berätta handlingen och förstärker problemen.

Även om *Tomb Raider* redan förut har innehållit en slags handling, och problemlösandet har alltid kommit före våldet, så är äventyrandet i den nya delen klart mer framträdande.

Det är ironiskt, för den här gången sysslar inte Lara alls med globetrottande på samma sätt som tidigare. Hela spelet, med undantag av det anmärkningsvärda första uppdraget, utspelas i Egypten - vilket är lämpliga miljöer för de arkeologiska upptågen (se LARA CROFTS GUIDE TILL EGYPTEN). Designteamet ser de här platserna som "områden" istället för nivåer, eftersom de nu hänger ihop mer än någonsin.

Ett par nivåer ägnas till exempel åt att förflytta sig från en plats till en annan. Istället för att kolla en FMV-sekvens där Lara kliver på ett tåg, hoppar du själv ombord för att slåss och hoppa fram till lokomotivet som tuffar fram mot dess mål. Det finns färre kontrollerbara fordon - bara två, faktiskt - men sättet man kan använda dem på är spännande. En hel Indiana Jones-liknande jeepjakt används som grund för ett fristående avsnitt.

Då har vi äntligen nämnt Indiana. *Tomb Raider* har ofta anklagats för att låna mycket från doktor Jones äventyr. På ytan finns det förstås mycket gemensamt - gravvalv, till exempel, och framfarten därinne - men Lara har alltid varit artig nog att inte norpa varje föremål i Indys sam-

Laras genomskinlighet gör att kameran inte känns så påträngande.

ling. Tills nu, vill säga.

Först har vi karaktärsutvecklingen. Fröken Croft är en ikon av bästa märke, men hennes personlighet har hela tiden varit mer än lovligt tunn. Vad vet vi egentligen om vår beväpnade huvudperson? Hon är snygg. Hon har en butler. Det är knappast material som fyller en självbiografi.

The Last Revelation går tillbaka till hennes rötter. Ta dagboken som exempel. Tanken är att hon har skrivit ner sina upplevelser sedan ungdomens dagar, så vi får se massor av anteckningar och foton av hennes äventyr och vänner. Ledtrådar är gömda i texten, så om du fastnar i ett problem kan du återvända till dagboken för att få hjälp. Det påminner om doktor Jones anteckningsbok i den tredje Indy-filmen. Vi får hoppas att det går att läsa hennes handstil.

Fröken Crofts personlighet fylls ut ytterligare genom att andra huvudkaraktärer introduceras, och fungerar som vänner och fiender åt vår äventyrerska. Hon interagerar med dem genom mellansekvenser där de framför färsk information eller erbjuder sin hjälp - ungefär som NPC:s gör i rollspel. Faktum är att mellansekvenserna är mycket mer integrerade än förut. Du kanske springer nerför en korridor när Lara upptäcker något som gör att det behövs en kort scriptad scen. Det här gör historieberättandets potential större; laddningspauserna är minimala, vilket bör göra att det hela får en passande filmkänsla.

Den viktigaste av karaktärerna är Laras nemesis, Von Croy. Den här hattprydde gentlemannen i vit safarikostym var fröken Crofts mentor i yngre dagar, och det var faktiskt han som lärde henne hur kul det är att stjäla saker från döingar. Ryktet säger att när de var ute och äventyrade ihop, tvingade en katastrof Lara att dra sig tillbaka utan sin mentor. Von Croy överlevde (utan att Lara visste om det), och trodde att Lara hade förrått honom. Flera år senare, när det här spelet utspelas, har han samlat ihop en arabisk armé för att ge sig ut på den ultimata expeditionen. han är en ond arkeolog, Och han tänker inte tala om för Lara var det här gravvalvet finns. Den lymmeln.

Vi får också se Von Croy innan han och Lara blev ovänner. Här spelar han en klart



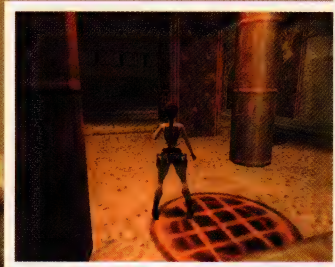
"FORDON ANVÄNDS PÅ ETT SPÄNNANDE SÄTT... EN JEEPJAKT ANVÄNDS SOM EN FRISTÅENDE EPISOD."

DE DÖDAS BOK

Vilken är då anledningen till allt det här utforskandet i Egypten? Tydligen har Lara av misstag släppt lös en fruktansvärt ondskefull kraft i världen, och enligt en profetia kan enbart den person som släppte lös sagda varelse fängsla den igen. När ondskan (som säkert lär ha ett djurhuvud) närmar sig Jorden, påverkar den världen på ett extremt sätt. Döda väcks till liv, och samma sak gäller statyer. Det här innebär att det kommer att finnas gott om märkliga individer och psykopater för dig att skjuta ner med dina gamla trogna Desert Eagles. (Chansen finns att de sistnämnda har bytts in mot ett par minst lika trogna revolvrar.)









Man började jobba med *TR: Revelation* halvvägs in i *TR3*. Därav de stora framstegen.

trevligare roll, som instruktör under ett träningsuppdrag. Där demonstrerar han olika sätt att ta sig förbi hinder med hjälp av akrobatiska rörelser. När han hoppar över en avgrund, tar tag i avsatsen, drar sig upp och tävlar med Lara, får vi en första indikation på att AI:n har blivit rejält förbättrad.

Den andra huvudkaraktären är fransmannen Jean Yves, som är en gammal kompis till vår aristokratiska äventyrare. Eftersom han är i samma ålder, har samma attityd och är av det motsatta könet, märks det direkt att herr Yves är kärlekskrank. I början av spelet har han och Lara dock inte sett varandra på flera år.

"NU ANVÄNDS ETT INVENTORYSYSTEM I STIL MED DE I LUCASARTS ÄVENTYR."

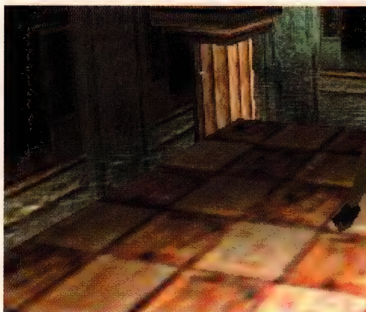
Bland förändringarna i problemen märks ännu ett Indiana Jones-element. Blocktryckandet är borta (kanske beror det på att det har varit omodernt ända sedan pyramiderna byggdes.) Istället används ett inventory-system, som påminner om det i LucasArts äventyr. Föremål kan användas, eller kombineras med andra, eller - om de är viktiga - hämtas upp och användas igen. Förhoppningsvis innebär det här att dina uppgifter ligger långt ifrån "dörr + nyckel = öppna dörr." Eftersom man har skippat det springande som finns i *Tomb Raider 3*, kan du lösa de flesta problem med hjälp av föremål som finns i närheten.

Vapensystemet har gjorts om för att nu kunna användas på flera olika sätt. Tidigare använde sig *Tomb Raider* av ett automatiskt sikte som låstes på allt som kunde skjutas. Det systemet väljer fortfarande levande fiender, men nu kan du koppla ur det och själv välja lämpliga föremål att skjuta på. Det här öppnar upp en hel värld av kontaktmanipulerande logiska problem att sysselsätta hjärnan med.

Lara är nu utrustad med kikare och ett armborst. Det senare är till för problem där det gäller att man är träffsäker, snarare än för Delta Force-liknande jakt. Kikaren gör givetvis att Lara kan undersöka saker och ting från långt håll, eller för att läsa text från långt håll (allt hon läser skrivs ner i hennes dagbok som en referens för framtida bruk). Det som kanske är mest imponerande är att innehållet i gåtorna är mer övertygande. I en ska du till exempel arrangera olika glober som representerar planeter i samma formation som i solsystemet. Eftersom den här problemet skapades av grekerna, måste du lösa det enligt deras syn på universum. Man ska även hitta och sätta samman kartor, och blir inte förvånad om en eller annan hemlig kammare dyker upp också.

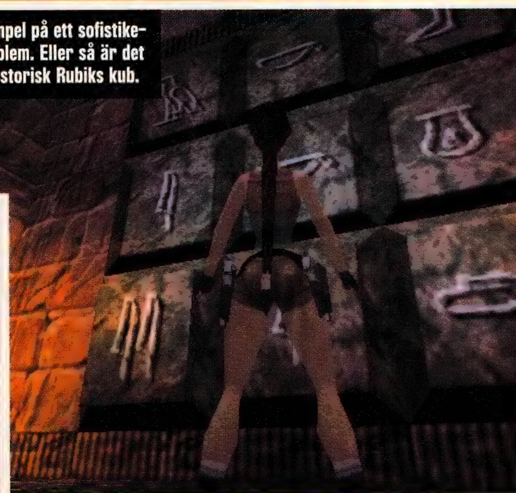
De två första Indy-greppen är lite mer tankekrävande, men det tredje bör passa de som vill ha











Ett exempel på ett sofistikerat problem. Eller så är det en förhistorisk Rubiks kub.



snabba kickar. Indy-filmerna är kända för sina slagsmål och strider på ovanliga platser, där alla inblandade klättrar, gungar och har annat fuffens för sig. Lara har aldrig dragit sig för lite gymnastiska övningar, men hennes fiender har inte varit så sugna på det. Tills nu, vill säga.

Eftersom det i *The Last Revelation* finns klart färre fiender än i *TR3*, är tanken att de som finns ska vara klart svårare att göra sig av med. I tidigare spel kunde man när det började hetta till bara svinga sig iväg till en plattform, och därifrån peppra de strandsatta fienderna. Om du försöker det här kommer du att märka att de följer efter dig. Fiender med skjutvapen kommer att ta skydd, istället för att bara acceptera sin roll som kulsamlare. Det här gör att striderna blir mer hektiska, då deltagarna kastar sig mellan olika plattformar. Det finns också planer på att göra AI:n mer mänsklig - dina kieselmotståndare kanske missar ett och annat, och därmed störtar mot en väntande död. Räkna med att få se *Half-Life*-liknande strider mellan olika sorters elakingar, också.

En annan sak som pekar på att det hela blir mer sofistikerat, är att en del fiender kommer att bli oförstörbara. När skeletten kommer mot dig med sina rostiga kroksablar, måste du locka fram dem till en djup spricka, så att du kan knuffa ner dem och därmed befria dig från deras beniga grepp.

Av det vi har sett att döma, verkar det som att vi har att göra med ett smartare, mer filmliknande äventyr. Och sedan har vi alla andra nyheter...

Hela grafikmotorn har gjorts om. Lara rör sig följsammare och kan visa upp nya, förföriska effekter (hennes wet look, efter besök i swimmingpoolen lär säkert gå hem i stugorna). Hennes rörelseantal har nu fördubblats till ungefär 30, inklusive många nya, animerade sekvenser: räkna med att få se henne sparka in dörrar efter att ha känt på handtagen, hon klättrar och svingar sig i rep, och hon tar sig fram på avsatser.

Kamerasystemet har också gjorts om, och ger inte längre upphov till clipping-problem. De enstaka gånger man använder sig av avlägsna, stämningsfulla perspektiv i tredjeperson, påminner det mycket om *Resident Evil* - som exempel kan nämnas när hon faller ner i en jättelik tigerstatys mun. När hon tittar ner i ett hål, eller är inträngd i ett hörn, ska du inte bli förvånad om hon blir genomskinlig för att du ska kunna se bättre. Ljuset är mycket bättre, och för första gången finns det spotlights. Du kan till och med plocka upp och tända en rökig fackla.

Just det. Innan jag glömmer det, måste jag berätta att Laras byststorlek har förminskats sedan det förra spelet.

Sammanfattningsvis är det väl många som förväntar sig att jag ska skriva något i stil med att "Det verkar som fröken Croft har något stort framför sig." Jag motstår den frestelsen och säger bara att *The Last Revelation* verkar kunna bli det mest dynamiska och sammanhängande Tomb Raider hittills, då det tar seriens själ och förstärker den många gånger om.

I november vet vi hur det blev.

INTE FÖR ATT JAG VILL SKRYTA, MEN...

Vi tvingar fram avslöjanden ur projektledaren Adrian Smith.

Vilka är de största skillnaderna mellan *Tomb Raider 3* och *The Last Revelation*?
Tomb Raider 3 var ett intressant spel för oss. Det var ett nytt team, med massor av idéer. Men vi jobbade fortfarande med *Tomb Raiders* restriktioner. Det var svårt, för vi hade många saker som vi ville få med, men som inte gick. För oss är *The Last Revelation* det mest spännande *Tomb Raider* sedan originalet: det här är menat som ett nytt spel som bryter sig ur den givna formeln.

Hur menar du?
Vi har tagit spelmotorn, och plockat bort 80%. Vi behöll givetvis det mest fundamentala - de bitar som fungerade bäst - men det vi har gjort bör skicka iväg *Tomb Raider* i en ny riktning. Folk har efterfrågat något nytt, och vi tror att vi har lyckats med balansen. Det är fortfarande *Tomb Raider*. Mekaniken har inte förändrats...men vi har lagt till massor av nya funktioner.

Vilka var era mål i det tredje spelet?
Vi ville locka nya spelare till *Tomb Raider*-serien. Publiken har vuxit från ettan till tvåan till trean... fast kanske inte i den utsträckning man kunde förvänta sig. *Tomb Raider: The Last Revelation* är, i grund och botten, en blandning av *1*, *2* och *3* - som i sin tur skapar ett nytt spel som innehåller de bästa bitarna ur föregångarna. Man skulle kunna säga att det är slutet på början. Det pekar på vart Lara skulle göra i framtiden.

Tror du att förändringarna kan visa sig vara för radikala?
Jag tror att vi har hittat rätt balans. Hur annorlunda kan vi egentligen göra det, när allt kommer omkring? Visst, vi skulle kunna ta kål på Lara... fast då vore det inte *Tomb Raider*. Sådant måste vi tänka på. Vår ståndpunkt är den, att så länge som vi kan producera något nytt - något vi alla är nöjda med - kommer vi att fortsätta.

Försöker ni hjälpa oss att identifiera oss med Lara genom att bredda hennes karaktär och lägga med distinkta personligheter?
Jag tror det. Fast vi har aldrig haft några problem med Laras identitet. Hennes enda drivkraft är att hitta försvunna artefakter. Det handlar inte om pengar; hon skulle inte jobba för ett stort företag. Vi ville tillbaka till rötterna och säga: "Lara är en vanlig, hederlig tjej. Visst, hon dödar en och annan örn eller leopard, men vad då - sånt är livet." Hon är en äventyrerska. Det är det vi får se i början...



GRAND THEFT AUTO 2

GTA orsakade moralisk panik i tidningarna, men hamnade högt på listorna över favoritspel genom tiderna. Nu är hårdingen tillbaka, så låt oss visa lite respekt.

Av CHRIS BUXTON

"Och det här är en annan grej vi jobbar på", sade DMA:s PR-chef medan han visade mig runt i deras högkvarter i Dundee, Skottland. En annan grej. Som om det bara var en demo de pulade lite med på fritiden. Det kanske inte blir något, men vi kör vidare i alla fall. Bara ett litet spel med bilar och vapen och busiga olagligheter. Ett litet spel som hette *Grand Theft Auto*.

Detta var i november 1996. Jag var i skottland för att skriva en artikel om DMA - fortfarande kända som företaget som gjorde *Lemmings* - och jag blev förstummad. Det var så enkelt och så briljant... Varför hade ingen tänkt på det tidigare?

När *Grand Theft Auto* släpptes ett år senare överskuggade den allmänna moralhysterin det faktum att det var ett fantastiskt välkonstruerat spel.



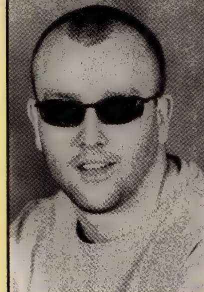


Vattenkanoner och fotgängare lär känna varandra i *GTA2*.

De arkad-liknande kontrollerna låter dig ha roligt, medan du vältrar dig i den frihet som kännetecknade spelet.

GTA var inte bara enormt kul - det var ett riktigt bra spel också. Det hamnade också följaktligen högt på alla tänkbara listor det kommande året. En gjuten klassiker då alltså. Redo att begåvas med en uppföljare. Gentlemen, start your engines...

SKUGGOR I SKYMNINGEN



Låtarna på *GTA2*:s soundtrack kommer att remixas av drum 'n' bass-grabbarna Rob Playford och Danny Flytronix från Moving Shadow Records. En tiospårs samling med *GTA*-musik kommer att ges ut och ska innehålla låtarna som finns med i både spelet och den åtta minuter långa promotionfilmen. Playfords remixuppdrag inkluder The Fugees, Black Grape, Garbage, Audioweb och killen med Levi's-hiten, Babylon Zoo. Han har precis turnerat som DJ med Sash och Judge Jules och han producerar för närvarande Corduroy. Hans mest berömda arbete är fortfarande insatserna på Goldies album Timeless och Saturnz Return.

KEEP ON TRUCKIN'


Om du vill ha riktigt kul i *GTA2*, knyck en lastbil och leta upp ett släp på någon parkeringsplats.


Sedan är det bara du, vägen och en fem tons 18-hjuling som krossar allt i sin väg.


Bränn ner för gatan, gör en skarp sväng, koppla loss släpet och vänta in ambulanserna.


Se bara till att du sticker därifrån innan bängen trålar upp dig.

Den stora frågan är: hur följer man upp *GTA*? Ändra för mycket och du kommer att förstöra den fina balansen som gjorde originalet så roligt att spela. Ändra för lite och folk kommer att säga att det inte är mer än en add-on och att *GTA: London 1969* redan finns. Var DMA nervösa för att misslyckas?

"Väldigt nervösa", medger Sam Houser, chef på DMA Design, som ger ut *GTA2* via Take 2. (Med Gremlin och BMG Interactive i sitt förflutna, känns det som DMA har haft en hel drös med ägare.) "Alla hade en åsikt om i vilken riktning spelet borde utvecklas. Jag tror vi valde den rätta - gängkrig i en stor, levande, pulserande, problemfylld storstad; åter igen fokuseras mycket av PC:ns processorkraft på AI:n, snarare än på polygonerna."

Mycket i *GTA2* kommer att vara bekant för de som spelade originalet, kanske framför allt top-down-perspektivet. "Spelet handlar mer om biljakter än om vanlig bilkörning," förklarar Houser. "För att kunna se var polisen är måste du kunna se bakom och framför dig samtidigt. Inspirationen till originalspelet kom från de där sekvenserna som polisen filmar från helikoptrar."

I uppföljaren ville DMA inte göra sig av med delar av det första spelet, utan snarare förbättra


Kartor i flera nivåer skänker liv åt staden.

"DINA BROTT DRAR TILL SIG UPPMÄRKSAMHET HOS ETT SWAT-TEAM PÅ SEX MAN I EN PANSARBIL."

det som vi känner och älskar. Således har polisens beteende, fotgängarnas reaktioner och bilarnas fysik förbättrats (t ex så har varje enskild fotgängare sitt eget mål). Detta innebär för den skull inte att spelet bara är en justering av existerande kod...

"Det är ett helt nytt spel", säger Houser. "Från grunden (fysik, grafik, ljud) till de mer komplexa delarna (AI, uppdragsscript, ljuseffekter och explosioner) - allt har gjorts om helt från scratch." Allt detta syftar till en enda sak, nämligen det som ligger högst på DMA:s önskelista för *GTA2* - att göra staden mer levande.

Gängrelaterat

Din karaktär, en kombination av torped och chaufför, jobbar för sju olika rivaliserande gäng i staden och du måste hålla alla nöjda, annars slutar de anlita dig och du får inga fler uppdrag. I den första staden, t ex, så hatar Yakuzan Zaibatsu; Zaibatsu hatar Loonies; och Loonies (som har tagit över mentalsjukhuset) hatar Yakuzan. I början av spelet kommer du bara att erbjudas ett uppdrag när du har imponerat tillräckligt på ett gäng... vilket utan undantag innebär att du har ihjäl ett par medlemmar ur ärkefiendens led. Detta innebär att du direkt hamnar i konflikt med ett gäng som skjuter dig direkt om du kommer i närheten av deras territorium.

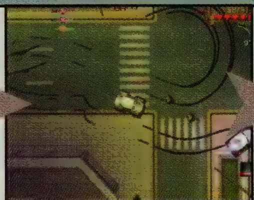


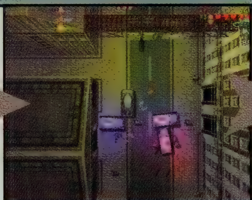
Naturligtvis kan inte ens den lataste polis låta bli att lägga sig i en eldstrid.

På tal om det, så har pojkarna i blått genomgått en förändring. Dina brott och överträdelser kan lika gärna dra till sig uppmärksamheten hos en vanlig konstapel som ett SWAT-team på sex man i en pansarbil. Sedan har vi FBI som jagar dig i sina svarta bilar och skjuter på dig med hagelgevär. Om du håller dig levande med all den eldkraften riktad mot ditt huvud kan du vara säker på att armén kallas in för att sätta stopp för dina antisociala aktiviteter. Soldaternas jeepar är lätta att undkomma, deras bepansrade transportfordon är

BLUES BROTHERS


Efter att du ställt till lite oreda i staden så kommer snutarna vilja prata lite med dig. Först kommer de att skicka ut en ensam polisbil.


Polisbilen kommer att jaga dig och tvinga dig att stanna. Då hoppar konstaplarna ut, med skottsäkra västar, för att arrestera dig.


En smart brottsling kan komma undan en ensam patrullbil. Detta vet polisen och sätter upp vägspärrar.

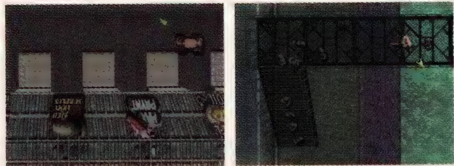

Du tar dig förbi den första vägspärren, men vid nästa väntar ett SWAT-team. Ser du skåpbilen? Det sitter fyra beväpnade killar där bak.


Ta dig förbi polisen och SWAT-teamet och du ber om det. Arméns vägspärrar skojar du inte bort i första taget.

Redaktionen uppmanade Hasse att ta bussen istället för att köra.



One day, a real rain is going to come and wash the scum off the streets... Fram till dess får vi nöja oss med Ajax och skurhink.



inte fullt så lätta. Stridsvagnarna kommer att göra köttfärs av dig. Såvida inte du kör en själv förstås. Släng in några lönnmördare och diverse psykopater - t o m fotgängare som är ute efter att råna dig och ta din bil mitt framför näsan på dig - och det står klart att *GTA2* inte är "mer av samma sak".

Uppdragen är betydligt större än originalets. Du får dina order på samma sätt som tidigare (genom att svara i en telefonautomat), det är bara det att nu ligger den i området som tillhör det gäng du vill jobba för. Ett antal uppdrag finns oftast tillgängliga och förutsatt att du inte retat upp för många människor kan du också välja gäng. Du hittar till gängen genom en uppsättning olikfärgade pilar.

Uppdragen utnyttjar också många av de nya detaljerna i spelet. Skottlinjer och hörsel har införlivats - med ljuddämpade vapen som en del av din personliga arsenal - och du kan göra mycket mer till fots än att bara springa och skjuta. Du kommer att kunna gå, vilket gör smygande till en viktig del i vissa situationer; hoppa (jakter över hustak utlovas) och kasta granater och Molotovcocktails. Vilket, som du säkert håller med om, är bra. "Det som är

BAKHÅLL!

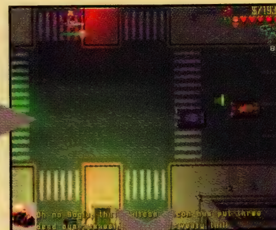
Du befinner dig i Loonies bas när du får veta att Elmo vill träffa dig, men orden AMBUSH och MISSION får dig att känna dig en smula orolig.

Surpise, surprise: det är en fälla och Elmo syns inte till. Bäst du sticker innan något tråkigt händer.

För sent. Tre lönnmördare dyker upp för ta kål på dig, alla kör en snabb bil. De jagar dig nerför en av stadens långa huvudgator...













De har omringat dig, men du är snabbare. Ambulansen är där innan de hinner gå i däck. Ge dig en själv en klapp på axeln.

Din bil har tagit eld, du hoppar ut och dödar den första mördaren - precis när de andra dyker upp.

Du ser slutet av gatan, men det gör inte den förste av dina förföljare och kraschar. Den envise jäkeln börjar skjuta på din bil.

bra med originalet" fortsätter Houser, "är att du hamnar i trassel och jobbiga situationer helt på egen hand. Detta gäller i ännu högre grad *GTA2*." Housers personliga favorit när han spelade de tidigare versionerna av spelet var när han jagades av FBI. Vid den tidpunkten hade han retat blodtörsten hos ett visst gäng, så han lockade FBI-killarna in på gängets område, vilket utlöste en kraftig skottlossning som gjorde att han kunde fly samtidigt som han slog två flugor i en smäll. Magiska höjdpunkter som vi kan se fram emot: spränga Rednecks (ett gäng) på toaletten; förgifta ett lager hembränd sprit för att göra dess ägare vansinniga; smyga in på en polisstation efter att ha distraherat polisen i receptionen; och plocka upp betalande passagerare i stulna bussar och taxibilar.

GTA2 kommer att innehålla ungefär 75 olika uppdrag totalt och alla utspelas i en hemsk storstad. Till skillnad från *GTA: London 1969* baseras den inte på en verklig stad utan en påhittad amerikansk stad, vilken delas in i tre större zoner som inkluderar bostadsområden, industrier och affärskvarter. Staden kommer att vara ⇨



Den här polisbilen andas den pseudo-futuristiska stil som genomsyrar alla fordon.

Alla fordon i *GTA2* deformeras när de tar skada. Strålkastarna och bakljusen är vanligen det första som ryker.

(Ovan) Samla in droger från din kontakt på sjukhuset... distribuera dem sedan till langarna runt om i staden.

uppbyggd enligt vad Houser kallar "en enkel men skruvad struktur", med ingredienser som flerplanskorsningar och grusvägar som omväxling. Storleksintrycket förstärks också av DMA:s beslut att göra staden i flera plan: trappor, gångvägar och gator leder till upphöjda områden och - precis som i originalet - löper ett upphöjt tågsystem genom gatorna. Ännu en innovation är realtidsljuset (*GTA2* utspelas nattetid) för alla gatlyktor, trafikljus, neonskyltar och andra ljuskällor i staden; t o m bilarna har fungerande strålkastare och bromsljus. Denna detalj har, precis som med så många av de andra nya detaljerna, integrerats i spelet: det är fritt fram att orsaka strömavbrott och

"GASA PÅ, VRID PÅ RATTEN, KOPPLA LOSS SLÄPET OCH SE HUR DET KASAR IN I VÄGSPÄRREN ELLER FOLKSAMLINGEN."

OP:7!

En efterlyst Yakuza har precis genomgått plastikkirurgi. Du måste smuggla ut honom från sjukhuset i en stulen ambulans innan han blir igenkänd.



Du stoppar en ambulans med hjälp av en stulen bil, sliter ut föraren och sätter dig bakom ratten.



Iväg mot sjukhuset...





...där din patient väntar...



...tillsammans med tre lönnmördare i bilar. De vill väldigt gärna plocka sönder din passagerare.



Men du klarar av att hålla dig på vägen och leverera din mänskliga last till Yakuza-högkvarteret. Mördarna anländer för sent!

SNUSK!

Dina Yakuza-bossar är arga: Loonies var sena med betalningen för den regelbundna leveransen av zoologisk pornografi. Du blir utvald att åka dit.

Men när du kommer dit börjar Loonies skjuta på dig och hävdar att deras tidigare köp, Gerbil Giz, inte levde upp till förväntningarna.

Och, eeh, du hinner inte ur bilen i tid. (Eftersom du trycker på en tangent för att ta en skärmbild.)









När du kommer ut från mentalsjukhuset säger Yakuza åt dig att stjäla en glassbil, eftersom det är enda sättet att ta sig in i Loonies bas.



Yakuza vill hämnas. De säger åt dig att gå till garaget och hämta en bomb som sitter på glassbilen. Hm, vad händer om jag trycker på den här knappen?



Kära nån.

KILLING IN THE NAME OF...



Kill Frenzy är tillbaka. Den här gången ska du döda 20 personer med ditt raketgevär på mindre än en minut.



Du måste bara prova.



Allt är samhällets fel.

mörkläggning i staden...

Bilindustri

Hemmaprogrammerare må flockas kring *Quake* och *Quake II*, men *Grand Theft Auto* har en lika hängiven beundrarkrets som har skapat en väldig massa nya kartor och bilar till spelet. Deras insatser har inte gått spårlöst förbi. Houser: ”Så många bilar från den riktiga världen har skapats on-line att vi kom fram till att det skulle vara ett anti-klimax för de största beundrarna. Så vi bestämde oss för att förlägga uppföljaren en bit (tre veckor) in i framtiden.”



Resultatet är en samling originalbilar baserade på en retro-futuristisk estetik - ”som om Havana hade transporterats in i det tjugoförsta århundradet”, säger Houser. Målet var att reflektera den varierade trafiken i en storstad - utryckningsfordon, familjebilar, snabba bilar, lastbilar, skåpbilar, glassbilar och elekriska bilar. Mest lockande är långtradaren med sina separata delar. Gasa på, vrid på ratten, koppla loss släpet och se hur det kasar in i vägspärren alternativt folksamlingen. Du väljer.

Grand Theft Auto-upplevelsen förhöjdes med hjälp av musiken. För en gångs skull fick vi spelmusik som inte var pinsam eller gnisslade outhärdlig - faktum är, att DMA:s ljuddesigners skapade ett soundtrack som var superbt. Nu ser *GTA2* ut att kunna överträffa föregångaren, tack vare att DMA lyckats anlita Londonbaserade Moving Shadow Records. Uppgiften att remixa föll på Goldies studiopartner sedan länge, Rob Playford.

”Det finns 11 eller 12 radiostationer i *GTA2*,” säger Houser. ”DJ:arna som vi spelade in i New York, pratar och berättar saker om staden.” Förutom dessa allmänna sändningar över staden har varje gäng sin egen radiostation som hörs i tydlig FM när du är i deras område och i sprakande AM när du kommer längre bort. Varje station har sin egen byggnad, ännu en trevlig detalj som skapats för att skänka liv åt staden. I ett uppdrag har en gängledare fått nog av den sunkiga musik som pumpas ut av en intilliggande station och han beordrar dig att skaffa lite sprängdeg och fixa deras sändare.

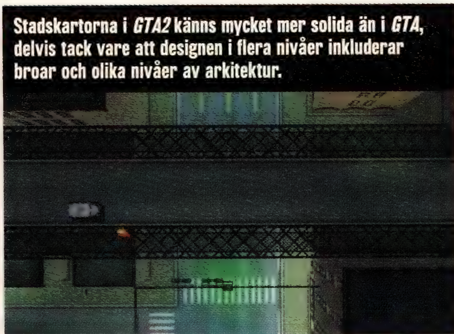
Grand Theft Auto 2 har kommit ganska långt i sin utveckling, men Houser är den förste att medge att det inte är riktigt färdigt ännu. ”Det som i huvudsak behöver balanseras är poliserna - som är lite för tuffa för tillfället - och bilarnas fysik.” Det är sant att poliserna är lite för effektiva, de blockerar med lätthet vägen framför dig. Vad gäller bilarna så är de redan förbättrade jämfört med originalet; du kan känna hur bakdelen svänger ut på en del fordon och de större har en tillfredsställande tung känsla.

Allt pekar på att *GTA2* kommer att bli en bra uppföljare som breddar spelet och erbjuder större variation på alla områden - medan det fortfarande är lika vilt som alltid. Det kommer att uppröra lika många människor, men för Houser är detta en bisak: ”Jag tror att både *GTA* och *GTA2* kommer att bli ihågkomna för att de är bra spel snarare än som kontroversiella spel. *GTA* var hett i några veckor, men det började inte sälja förrän det hade försvunnit från tidningarna och folk fick höra från sina vänner hur kul det var.”

Om *Grand Theft Auto 2* är lika roligt som *GTA* så kommer utgivarna Take 2, DMA och folks vänner att vara mycket glada. PCG



Stadskartorna i *GTA2* känns mycket mer solida än i *GTA*, delvis tack vare att designen i flera nivåer inkluderar broar och olika nivåer av arkitektur.




Khafre
(Chephren)

SVENSKA **OFFICIELLA** PC GAMER

TOPPLISTA

Det kommer inte som någon större överraskning att det är det mäktiga *Tiberian Sun* som tronar överst på topplistan den här månaden. *Hidden & Dangerous* petades med bestämdhet ner på en hedervärd andraplats. I övrigt är det inte några oväntade entréer. Däremot kan vi konstatera att *Kingpin* åkte ut från listan med dunder och brak. Faktum är att spelet inte ens ligger kvar bland de tio mest sålda PC-spelen. Det är som synes gott om PC-spel på den blandade topp tio-listan, vilket givetvis glädjer oss på PC Gamer.
Den officiella topplistan levereras som vanligt av Mega Skivakademin, Stockholm.



	Titel	Format/utgivare
1.	Tiberian Sun	PC CD EA Nordic
2.	Hidden & Dangerous	PC CD IQ Media
3.	Aliens Vs. Predator	PC CD EA Nordic
4.	Syphon Filter	PSX Egmont
5.	Soul Reaver - Legacy Of Kain	PSX Wendros
6.	Need For Speed: Road Challenge	PC CD EA Nordic
7.	Jagged Alliance 2	PC CD Ozon Media
8.	Outcast	PC CD Bonnier
9.	Civilization 2 Test Of Time	PC CD Wendros
10.	Dungeon Keeper 2	PC CD EA Nordic

TOPP 10 PC-CD

1.	Tiberian Sun	PC CD EA Nordic
2.	Hidden & Dangerous	PC CD IQ Media
3.	Aliens Vs. Predator	PC CD EA Nordic
4.	Need For Speed: Road Challenge	PC CD EA Nordic
5.	Jagged Alliance 2	PC CD Ozon Media
6.	Outcast	PC CD Bonnier
7.	Civilization 2 Test Of Time	PC CD Wendros
8.	Dungeon Keeper 2	PC CD EA Nordic
9.	CM 3	PC CD Wendros
10.	Star Wars Episode 1 Phantom Menace	PC CD IQ Media

TOPP 10 KONSOL

1.	Syphon Filter	PSX
2.	Soul Reaver Legacy Of Kain	PSX
3.	F.A Premier League Football Stars	PSX
4.	Silent Hill	PSX
5.	Wipeout 3	PSX
6.	Shadowman	PSX
7.	V Rally 2	PSX
8.	Street Fighter Alpha 3	PSX
9.	Driver	PSX
10.	Mario Party	N64

SVENSKA PC GAMER

RECENSIONER

Deathmatch är ett lagspel.

Den här månaden domineras av två spel som har lagspel som huvudtema; *NHL 2000* och *Unreal Tournament.* EA Sports har, nästan förutsägbart, klämt ur sig det bästa sportspelet någonsin. Jag vill vara absolut tydlig på den här punkten så jag upprepar mig: Det Bästa Sportspelet Någonsin. Spelkänsla, bättre grafik, smidigare spelare, justerbar målvaktsintelligens etc. Jag skulle kunna fortsätta länge, men jag hoppas ni förstår att ni måste äga det här spelet. Inte låna. Äga.

FIFA 2000 är också i faggorna men vi kommer nog ändå fortsätta med *NHL 2000* för den där riktiga adrenalinkicken. Vilket osökt leder oss in på *Unreal Tournament* och ämnet deathmatch. *UT* är det första spelet i nästa generations shooters som fokuserar på multiplay och det bådar gott inför framtiden. Tveklöst observerar de andra spelföretagen noggrant vad Epic har åstadkommit och vi går några mycket spännande månader till mötes. *UT* tar hem första ronden och nu väntar vi på *Quake III Arena. Unreal Tournament* är snabbt, våldsamt och visar hur framtiden ser ut inom FPS-genren, den i särklass mest populära formen av datorspel. I *Unreal Tournament* får vi lagspel, smarta AI-bots och den snabba action som alla vill ha och det gör definitivt spelet till en vinnare i höst. Att Internet-spelandet också går smärtfritt gör ju inte saken sämre och det är mer än vad man kan säga om *Unreal.* Om det inte hade varit för det magnifika *NHL 2000* så hade *UT* placerat sig i topp den här månaden men låt er inte luras av andraplaceringen: bättre multiplay hittar du inte just nu. Om Ulf Samuelsson hade varit ett PC-spel hade han varit *Unreal Tournament.*

ANDERS BJÖRLIN

RECENSIONER DETTA NUMMER

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%–89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%–84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50–69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

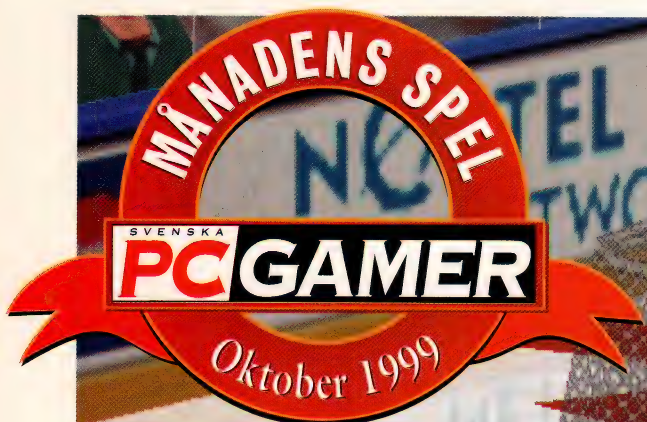
30%–49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%–29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: SPORT

NHL 2000

Fräna tacklingar och hårda slagskott i årtusendets sista *NHL*-spel.



Vattenflaskan lyfter från målburen när man sätter pucken i nättaket.



"Jaha, och nu landar jag säkert på svanskotan också."

DET är likadant varje gång. Alltid när ett efterlängtat spel är på väg att släppas börjar rykten spridas på Internet och gissningar om releasedatum flödar. Så är även fallet när det gäller EA:s hockeyspel *NHL*.

Nu är det inte så jättesvårt att gissa releasedatum när det gäller *NHL*-serien. I september brukar de komma ut - man kan ställa, om inte klockan så i alla fall almanackan, efter dem.

En annan sak som man alltid kan räkna med är att EA Sports spel har imponerande intron. Givetvis stämmer det också även i år. Märker ni den röda tråden? Man vet var man har *NHL*-spelen. Nåja, nu var det introt vi skulle avhandla. Det är Garbage som står för musiken den här gången, och som vanligt bjuds man på en fartfylld hockeyfilm full av hårda tacklingar, otroliga räddningar och snygga mål. Det håller världsklass, helt enkelt.

Menyerna i spelet har också snyggats till en del. Färgerna är klarare och det finns liksom ingen tvekan om vad som kommer att hända om man trycker på en viss knapp. Alla alternativ har stora knappar, så att man inte ska bli konfunderad. Man får en känsla av att EA Sports har ägnat en tanke åt de som kanske inte har spelat så länge. Om det stämmer så är det bara att applådera. Jag valde att installera

"Karriär-alternativet är en riktig höjdare."

den svenska versionen, och översättningarna är för det mesta klockrena.

Innan man kan komma igång och spela får man sig nu ett par nya skärmar till livs. Bland annat finns en skärm där lagen jämförs, och där kan man nu ställa in spelarsnabbhet, och hur skickliga de olika målvakterna ska vara. Det var ju annars en av de få saker som många retade sig på i *NHL 99* - målvakterna var helt enkelt för bra. Nu går det alltså att ställa in med ett enkelt handgrepp. Man skjuter bara en regel åt sidan, så är helt plötsligt målvakten bättre eller sämre. Det märks en skillnad i spelet, så det är inte bara ett bländverk. (Det går även att skapa egna spelare, vilket ni kan läsa mer om i rutan Har inte vi setts förut?).

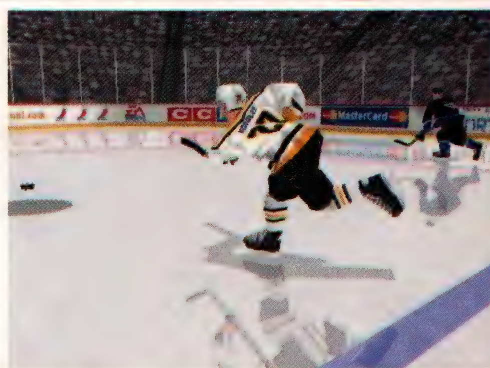
När man har gjort de inställningar man vill, är det dags för match. EA har ju i tidigare versioner försökt få till något som liknar en amerikansk TV-sändning, och det har man byggt vidare på här. Det första man får se när spelet har laddat klart, är att de båda lagen står uppställda på respektive blålinje. "Det är väl inget nytt med det", tänker ni kanske. Nej, det är sant, men det är den knivskarpa grafiken som imponerar. Arenan är till stor del nersläckt, samtidigt som strålkastare lyser på spelarna. Hemmalagets logo skickas runt på läktarna med hjälp av en ljusshow, och







Lampan är tänd, men ingen är hemma.



Lysande

det är stå stämningsfullt att man får ståpäls. Det är så här det ska se ut!

Ljudet är snäppet vassare än i föregångaren. Jim Huston har ju varit med förut, liksom många av kommentarerna. Han förklarar vad det är som händer på isen, medan hans kollega Bill Clement från ESPN ger lite färg och känsla åt det hela. Precis som i *99*:an händer det att kommentarerna kommer lite för sent, men det är inget stort irritationsmoment. På det stora hela håller kommentatorsbiten samma klass som förra årets spel. Det som istället har förbättrats, är själva spelljudet. Man kan riktigt höra hur skridskorna biter i isen, och när någon åker på en tuff tackling stönas det rejält. Det är sådant som höjer närvarokänslan i ett spel. Publiken hjälper också till med att skapa atmosfär. När hemmalaget gör mål jublas det rejält, men när gästerna pytsar så blir det tyst. Eller så buar man. Det är med andra ord precis som i verkligheten.

Precis som i verkligheten är väl inte spelarnas rörelser, men det är inte långt ifrån. Spelarna kan inte heller den här gången svänga runt på en femöring, men ge dem en krona så ska det nog gå. Det jag försöker få fram är att de byter åkriktning lite smidigare nu, även om de oftast vill åka lite i sidled när man passar till dem.

I övrigt känner man igen sig i de flesta spelsituationer. Det finns inte så många nyheter, förutom att när man som jag lirar med en 4-knappars gamepad, kan man nu istället för att slänga sig och täcka skott satsa på en tung kroppstackling. Det här medför att man kan bli överspelad på ett annat sätt än förut om man är för ivrig och inte lyckas med tajmingen. Om man väljer att spela med tangentbord kan man dock fortfarande slänga sig för att förhindra att skotten når fram. Det finns nu även en funktion som kallas "Smarta passningar" som går ut på att det tänkta passningsalternativet markeras med ett rött kryss när man trycker ner passningstangenten. Man kan sedan byta alternativ, eller välja att skicka iväg passningen. Om man bara håller sig på skridskorna brukar passningen gå fram. Det är något som kommer att behandlas mer ingående när vi kommer till AI:n. Bland andra nyheter märks att spelare kan tappa hjälmen om de åker på en riktig kyss, och om man får på en riktig rökare upp i nättaket kommer ⇨

HAR INTE VI SETTS FÖRUT?

Något av det bästa i *NHL 2000* är att man skapa en egen spelare och använda en egen ansiktsbild. På så sätt kan man se till att man äntligen får en chans att visa vad man går för i världens bästa liga. Man tar helt enkelt en inte alltför stor bild på sig själv (eller på svärmor, sin hund eller någon annan) och lägger den i mappen \user\faces. Inifrån spelet plockar man sedan upp bilden, och placerar "fästpunkter" för ögon, näsa, mun och konturer. Därefter klistras bilden fast på ett huvud. Det blir inte helt perfekt, men med lite god vilja kan man känna igen sig från den egna bilden. Därefter får man välja namn, nummer och ställa in en massa olika värden på den skapade spelaren, samt även välja vad kommentatorerna ska använda för tilltalsnamn i spelet.



Paul Ince har konverterat till klubba och puck.



Ett helt läkarlag fick hjälpas åt att dra ut skridskorna ur knävecket på 58:an.

SKA DU SÄGA

Det går inte bara att importera egna bilder i *NHL 2000*. Man kan även välja att plocka in egna hån i spelet. Först kopierar man en .wav-fil (inte större än 1 Mb) till *NHL*-katalogens \user-mapp. Därefter konverterar spelet filen till en .bnk-fil. Det enda du behöver göra sedan är att markera önskad fil och klicka på OK. På PC Gamer-redaktionen ljuder numera massor av tillmälen från Torsk på Tallin och Nilecity.



Bilden blev inte så snygg, men målet var en höjdare.





målvaktens vattenflaska att flyga ner i isen. De första gångerna det hände var jag tvungen att spara sekvenserna, och sedan var det högtid på redaktionen när jag glad som en speleman ringde runt till alla på kontoret som ville se "århundradets mål."

Det leder oss osökt in på målskyttet. Det finns fler sätt att göra mål på i den här versionen. Faktum är att man nu kan ändra Laban Arnessons gamla klyscha "Vill ni se på mål kan ni gå på hockey" till "Vill ni se på mål ska ni lira *NHL 2000*." I och med att målvakterna inte längre är övermänskliga går det nu att överlista dem på ungefär lika många olika sätt som i verkligheten. Nu är det inte längre bara returer och direktskott som gäller, utan även slagskott från blå, styrningar, handledsskott och backhandlyftningar kan resultera i att den röda lampan tänds.

Så här långt har den här recensionen varit nästintill enbart positiv. Det finns dock en del saker som inte känns riktigt bra, och samtliga gäller AI:n. När man spelar mot datorn, kan man i regel alltid ta sig fram på kanterna. Det känns inte riktigt realistiskt att det ska lyckas varje gång. Jag har också en känsla av att det är lättare att göra mål från den högra tekningscirkeln än från andra ställen, så rent teoretiskt kan man satsa på att driva upp pucken på högerkanten och sedan skjuta när man kommer till rätt ställe. Några gånger per match går pucken garanterat in. Det är också lite tveksamt att det ska vara så lätt att döda utvisningar. Om man får tag i pucken kan man ofta ta burskydd och vänta på att datorn ska skicka upp en ensam anfallare som stöter, och när man passar pucken till den andra backen, drar sig motståndaren tillbaka. Båda de här alternativen är givetvis ett otroligt fegspel, men det lyckas allt som oftast, tyvärr. Nu behöver man ju inte spela så, men det känns lite tråkigt att man ska behöva välja bort ett spelalternativ bara för att AI:n inte är helt klockren.

"Det är precis som i verkligheten."

Alla lag är otroligt passningssäkra. I så gott som alla matcher ligger passningseffektiviteten på 90%, vilket känns väl högt. I *NHL 2001* skulle jag faktiskt vilja se lite fler ströpuckar och brutna passningar som resulterar i kontringar. Nåja, den dagen den glädjen.

De AI-problem jag nämnde tidigare, upplever man förstås inte på samma sätt när man spelar mot en mänsklig motståndare. Det är också på det området, multiplayer, som de största skillnaderna ligger. Äntligen kan man spela en hel säsong över Internet eller nätverk. Förut kunde man bara spela enstaka träningsmatcher, så det här är ett rejält kliv i rätt riktning. Det finns även en Chatlobby, där man kan träffa andra spelare. När man har bestämt sig för att mötas, är det så smidigt att man inte behöver känna till varandras IP-nummer - man kopplas ihop automatiskt.

Karriäralternativet är också en riktig höjdare. Först väljer man hur stor liga man vill ha (och vilka lag som ska vara med). När sedan säsongen har dragit igång, kommer ditt lag att påverkas. En del spelare kommer i formsvackor, andra blir skadade, och ytterligare några tradas. När sedan säsongen är slut kan man, om man så önskar, köra vidare med en säsong till. Då kommer en del spelare att lägga av, och andras kontrakt går ut - de blir free agents. Då gäller det att signa nya spelare, antingen genom amatördraften, eller genom att komma överens med free agents.

NHL 2000 är precis så bra som jag hade hoppats. *NHL 99* höll så hög klass att man undrade vad som möjligtvis skulle kunna förbättras. Grafiken håller absolut världsklass, spelkänslan är suverän, och om AI:n bara skärps till ytterligare ett snäpp kommer nästa spel att bli helt fantastiskt.

ANDERS SKÖLD

PCGAMERS PROFIL

NHL 2000 är:
- Riktigt bra
- Snabbt och kul
- Ett måste

NHL 2000 är inte:
- Totalt annorlunda
- Alltför lätt
- Fult som stryk

■ Distributör **EA Nordic** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **EA Sports** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200 (P166 med 3D-kort), 32Mb RAM, Win95** ■ Rekommenderat **P300, 32Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Alla vanliga kort** ■ Multiplay **LAN, Internet, TCP/IP** ■ Web **www.easports.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

NHL 99 PCG 23, 94%
Ett mästerverk med fantastisk spelkänsla och fin grafik.

Actua Icehockey 2 PCG 30, 70%
Grafiken är bättre än i föregångaren, och det är lätt att komma in i.

SVENSKA PC GAMER
Ett fantastiskt bra spel för alla som älskar hockey.
93%

GIGABYTE
DATA & MULTIMEDIA

ordertelefon

0522 - 899 95

Månd - Fred 10.00 - 19.00 Lörd - Sönd 11.00 - 16.00

Du kan faxa in din beställning på : 0522 - 899 85



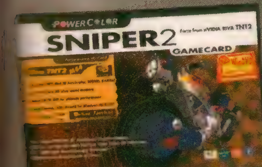
TNT GeForce 256
MB RAM, 350Mhz RAMDAC,
56-Bits Grafik, DVD optimerat.

3.195:-



Riva TNT2 Ultra
MB RAM, 300Mhz RAMDAC,
128-Bits Grafik, TV-Out.

2.595:-



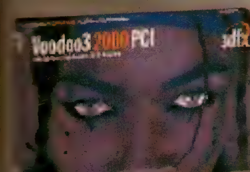
Riva TNT2 M64
MB RAM, 300Mhz RAMDAC,
64-Bits Grafik.

995:-



S3 Savage 4
32Mb, 300Mhz RAMDAC,
128-Bits Grafik.

995:-



oodoo3 2000 PCI

1.195:-

CD-Rom spel till rätt pris!

Agharta	349:-	Fifa 2000	359:-	Outcast	389
Alien VS Predator	359:-	Flight Unlimited 3	359:-	Panzer Elite	389
Amerzone	389:-	Fly	389:-	Pizza Syndikatet	389
Armorde Fist 3	359:-	Force 21	389:-	Prince of Persia	389
Baldurs Gate	349:-	Gabriel Knight 3	349:-	Re-Volt	389
C&C Megabox	219:-	Armaggedons Blade	229:-	Settlers 3 - Quest.	169
C&C RA Megabox	289:-	Hidden & Dangerous	389:-	Shadowman	389
C&C Tiberian Sun	359:-	Homeworld	349:-	System Shock 2	359
Cutthroats	429:-	Kingpin	429:-	Tales of the Sword	199
Drakan	389:-	Soul Reaver	429:-	The Guardian of.	289
Driver	389:-	NHL 2000	359:-	Warhammer 40k	389



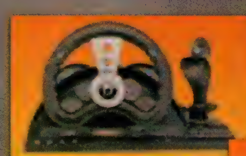
Eastern Dolby Suround
190 Watts Dolby Suround System
med 6 högtalare och fjärrkontroll.

1.695:-



Trust Force Feedback
Racingratt med stöd för både
"Force Feedback" & "I Force".

1.195:-



JoyRider Pro 4 in One
En spelkonsoll för alla sorters spel.
BIL - MC - FLYG - ACTION

695:-



Acer CD-Rom 40X

449:-



Acer CD-Rom 50X

669:-



V90 Modem 56Kbps

499:-



Subwoofer med 2 högtalare

449:-



Headset

69:-

Allmän köpinformation

* Alla våra priser inkluderar moms.
* Endast postens avgifter tillkommer.
* Order över 2.000:- fraktfritt.
* Ej utlösta paket debiteras med 200:-
* Returer godkännes endast efter erhållet returnummer.
* För kompatibilitet ansvaras ej.
* Vi reserveras oss för ev. tryckfel eller produktförändringa

GENRE: ACTION/STRATEGI

UNREAL TOURNAMENT

Single- eller multiplay? Epic löser till sist det urgamla problemet och upptäcker att det egentligen inte finns någon skillnad.



(Ovan) Du kommer att slåss utomhus... (Vänster) Och i enorma gotiska slott.

(Ovan) Återupplev dina surt förvärvade segrar i det enorma, virtuella trofèrummet.

EN kamera flyger genom ett underjordiskt parkeringshus, stiger upp genom en något förfallen, futuristisk storstad. Vi åker in i en ansiktslös bjässe till skyskrapa, hemvist för ett ondskefullt mega-företag som anordnar "strider utan regler". "Fifty years have passed since the founding of deathmatch", får vi veta. "The time has come to prove you are the best..."

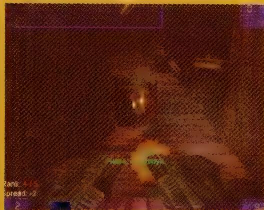
Så börjar *Unreal Tournaments* imponerande inledningssekvens, men hur är resten av spelet? Det var givet att *Tournament* skulle tvingas kämpa för att bygga upp ett namn hos de spelare som hade börjat hata dess föregångare, på grund av det konstant dåliga internetspelet. *UT* blev dock för tidigt avfärdat som en spekulativ utmanare till *Quake III Arena*. När väl Epic hade patchat *Unreal* så mycket att det var fullt fungerande, var *Quake II* redan etablerat som fragfantastens favoritspel, där *Half-Life* och *Team Fortress Classic* gjort stora framsteg de senaste månaderna...

Epic förlorade den första multiplayer-rundan, men de har lyckats göra *Unreal Tournaments* teamplay precis lika engagerande, atmosfäriskt och spännande som *Unreals* singleplay. Även om det inte är exakt 50 år sedan deathmatch upfanns (ta bort en nolla) så är det dags att avgöra vem som är bäst. De närmaste månaderna kommer att visa vilket av de tre stora multiplayer-fokuserade spelen som kommer att härska på nätet.

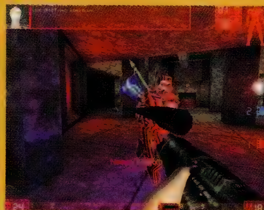
Just nu ser det ut som om Epic har alla trumf på hand. *Quake III Arenas* testversioner har fått ett blandat mottagande, medan Valves *Team Fortress 2* inte kommer att släppas förrän våren 2000 som

SKA VI SLÅSS?

Trots att vi befarade motsatsen, fokuserar *Unreal Tournament* inte bara på deathmatch på internet. Tack vare horderna av aggressiva bots och en generös samling spelalternativ finns det tillräckligt här för att underhålla ett underbemannat lag. När du har spelat igenom det, prova att höja skicklighetsnivån på AI:n för en stentuff utmaning.



DEATHMATCH
Den vanliga dödsmatchen, dvs fritt fram. När du når bestämt antal frags öppnas nästa nivå. En inlärningsnivå demonstrerar grunderna och de 13 nivåer som följer är innovativa och väldesignade. De är tyvärr lite för stiliserade och invecklade för att vara lika engagerande som *Quake II*:s DM1.



CAPTURE THE FLAG
Unreal Tournament's CTF-variant låter dig och och ett gäng vänner mäta er skicklighet mot ett lika stort motståndarlag. Du spelar som röd eller blå och och du måste hitta, stjäla och forsla fiendens flagga till din bas. För detta får du en poäng. Lysande.



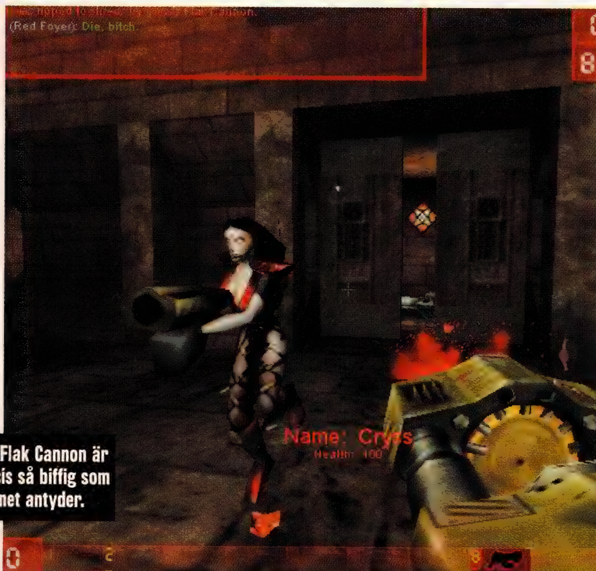
DOMINATION
Som i *Team Fortress Classics* territorial control-spel är nyckeln till framgång här tre markörer, som byter till ditt lags färg när du hittar dem. Du får poäng varje sekund markörerna visar din färg och det första laget som når ett visst antal poäng vinner spelet. Mycket svårt.



ASSAULT
Här hittar du de sex mest attraktiva och fantasifulla nivåerna som någonsin existerat i ett multiplayer-spel. Du och ditt lag stormar en byggnad eller farkost för att uppnå ett visst mål på kortast möjliga tid. När detta uppnås blir rollerna ombytta och du måste försvara din position.



CHALLENGE
Challenge är en variant av vanlig deathmatch och det sista i raden av spelalternativ. Bara ett vapen finns tillgängligt (Shock Rifle) och en träff är dödande. Fyra nivåer känns lite gnidet, även om den sista striden – mot en stor robot vid namn Xan – är riktigt spännande. Inget som PC Gamers red inte klarar av, dock.



The Flak Cannon är precis så biffig som namnet antyder.



Snipergeväret: enkla poäng från betryggande avstånd.



De flesta av *UT*:s kartor är fantastiska.



Magnifikt

tidigast. Det jobbigaste för Epics konkurrenter måste ändå vara att *Tournament* är så bra som det är - det vill säga ett suveränt väldesignat, snabbt och oerhört attraktivt spel som år sprängfyllt med nya funktioner och som kan skryta med de bästa AI-botarna i en shooter hittills.

För den internetanslutne spelaren har *Tournament* enorm potential. Tack vare en underbart logisk design är det ett nöje att navigera genom menyerna och den närmaste servern är inte mer än två klick bort, bokstavligt talat; bara klicka på den speltyp du vill köra (se "Ska vi slåss?") och du är igång.

Till sin natur är *Unreal Tournament* snabbt, ursinnigt och (om du hoppar rakt in i ett spel) potentiellt förvirrande. När bots används som utfyllnad kan du inte förvänta dig att kunna skilja dem fråm mänskliga moståndare eller lagkamrater. De är precis lika kommunikativa - via en dialogbox - vad gäller sina placeringar och belägenhet och du kan lätt bli överväldigad av det konstanta radiopladdret från botarna när de förolämpar sina fiender, skriker efter back-up eller skryter om sin senaste frag.

Om de står inför överväldigande

> **"Det är suveränt och snabbt."**

odds och deras lagkamrater är slaktade kommer enskilda bots att fly i skräck; de kommer att använda det nya teleportvapnet för att ta genvägar genom nivåerna; och det läskigaste av allt är att de faktiskt lär sig din spelstil. Campers, se upp: stå kvar på samma ställe för länge och du kommer att dra till dig horder av bots som alla kommer att ösa missiler över ditt gömställe.

Trots det stenhårda tempot i *Tournaments* spel finns det strategielement att ta hänsyn till. Att lämna dina bots åt sitt öde kanske ger dig en och annan slumpseger, men långvarig framgång kräver taktiskt tänkande. Order kan delas ut på stubben genom ett menysystem som inkluderar allt från generella strategier (ta deras flagga; håll den här positionen, försvara mig) till personliga meddelanden (Jag är träffad; jag har flaggan; stupad lagkamrat). Du kan t o m välja gester, inklusive oanständigt skakande på höfterna i (Elvis? -red.) segerdanser i Premiership-stil. Det är nästan ett för komplext system: det kan vara tidsödande och därför livsfarligt att använda så det är bäst att binda

I DEN PERFEKTA VÄRLDEN...

När du är övertygad om att *Unreal Tournaments* hord av AI-bots inte längre kan erbjuda något motstånd är det dags att erövra världen. Spelets gränssnitt är ett mästerverk av enkelhet som gör det otroligt lätt att leta efter Internet-spel.

Genialt nog kan du gå in och titta på din världsranking på en websida. Ju fler deathmatch-poäng du samlar på dig, flaggor du hämtar och baser du anfaller desto bättre blir din statistik - vilket innebär att ju bättre du spelar desto högre klättrar du på listan. Enkelt och underbart.

KRAFTMÄTNING

Så rullar *Unreal Tournament* på din dator.

■ Testsystem **P200, 32Mb RAM, inget 3D-kort**



UTSLAG: Frekventa tvåsekunderspauser och långa laddningstider gör det här till en konfiguration för självplågare.

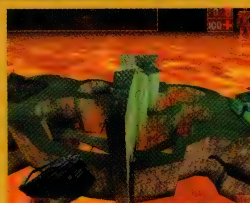
■ Testsystem **P266, 64Mb RAM, Voodoo 2 (12Mb)**



UTSLAG: Sätt texturernas detaljnivå på medium och UT:s genomsnittliga frame rate på 25 fps är väldigt spelbar.

FLYG FULA FLUGA

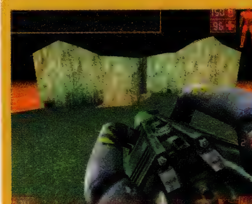
Ibland händer det att en ny FPS innehåller ett nytt vapen som återställer vårt förtroende för spelutvecklarnas fantasi. Mina herrar och damer; buga er för den oerhörda kraften hos The Redeemer - ett vapen som både låter dig skjuta iväg missiler och styra dem. Det tuffa med det här vapnet är att du kan byta till ett perspektiv där du blir kärnvapenmissilen och styr runt den tills du hittar någon att flyga in i rumpan på.



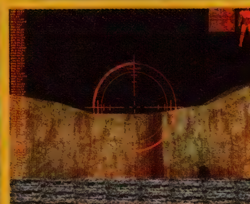
Redeemern passar inte för alla nivåer. Leta upp en som är tillräckligt stor för att det ska vara någon idé att använda den. The Lava Giant är perfekt.



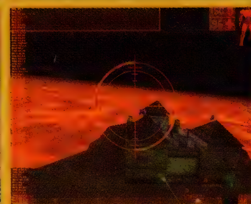
Leta upp Redeemern (förstås). Tack vare dess enorma förstörelsekraft kommer alla att leta efter den - du, dina lagkamrater och dina fiender.



Göm dig på ett säkert ställe för att förvissa dig om att du kommer att få tillräckligt med tid att njuta av åkturen - eller be dina lagkamrater skydda dig.



Sikta upp i luften, fyra av den med en secondary attack. Se till att du inte siktar den mot närliggande vägg eller något liknande - då är det klippt.



Fri som en fågel. Cirkla runt ett tag för att vänja dig vid missilens styrning, försök sedan några nya trick som att flyga genom tunnlar och grottor.

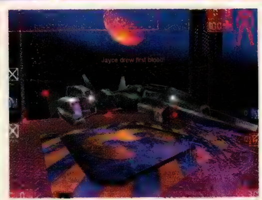
SEGERNS SÖTMA

En stor del av *Unreal Tournaments* framgång beror på att det försöker skapa en trovärdig sci-fi-historia, med utmejslade karaktärs- och nivåhistorier. Det bästa är nog ändå prisskåpet. När du har gått segrande ur striden, belönas du med en flygtur genom ett överdådigt troférum, där enorma segerpokalerna står uppradade på enorma stensocklar. Du kan också välja att kolla på din samling när som helst under spelets gång - ett perfekt sätt att impa på polarna.



Den här låggravitationsnivån är perfekt för välriktade träffar.

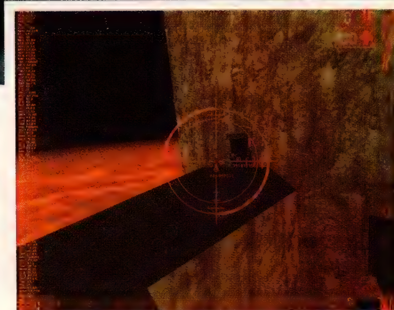








(Vänster) Använd paus-funktionen för att dela ut order.



PC GAMERS PROFIL

Unreal Tournament är:

- Snyggt, innovativt, blodigt
- Snabbt och stabilt över Internet
- Ett föredöme för alla programmerare

Unreal Tournament är inte:

- Så svårt som det borde vara i singleplay
- Klass-baserat, som Valves TFC
- Fokuserat på singleplay

makron till speciella tangenter. Men om nu gränssnittet i spelet lämnar en del övrigt att önska så är vapnen så gott som felfria. Även om många fanns med redan i *Unreal*, så har de putsats upp och finslipats till oigenkännlighet. Varje vapen har två avfyrningssätt och för första gången i ett spel är alla användbara under specifika omständigheter. Impact Hammer är ett effektivt vapen i närstrid som dödar direkt; de vanliga Enforcer-pistolerna kan dubblas och avfyras snabbar på sidan i gangsta-stil; ASMD Shock Rifle påminner om en railgun och är mer än tillfredsställande. Den enda besvikelsen är GES Biorifle ("Googun"), som känns och ser malplacerad ut i en arsenal som innefattar en förbättrad Razorjack kallad Ripper; en Flak Cannon; en grönskimrande Pulde Gun, en Minigun och en Rocket Launcher. De två hitarna är den förödande Redeemer (se "Flyg fula fluga") och Sniper-geväret. Det senare ger dig en enorm zoom-kapacitet: det är löjligt kul att skjuta skallen av dina opponenter när de rusar in i din noggrant planerade fälla. I enlighet med *Tournament*-stilen dödar ett skott och flera dödande skott i rad ackompanjeras av en entusiastisk "kommentator" vars utrop "Multi Kill", "Ultra Kill och "Monnnnnster Kill!!" får dig att hoppa av glädje.

> **"UT är ibland förvirrande."**

Unreal Tournament är fyllt av sådana här detaljer och vi bara hade utrymme nog att tala om de automatiska pistolerna du kan konstruera; din förmåga att undvika döden; de enorma, svävande matcharenorna; de åtta välavvägda skicklighetsnivåerna; låggravitationsnivåerna; de enorma hoppen som möjliggörs av dina jump boots, nivån som börjar som inledningen i Saving Private Ryan...

Om du är nybörjare på lagspel är *Unreal Tournament* det perfekta stället att börja på och om du har varit med ett tag ska du köpa det omedelbart. Carmack och kompani måste vara nervösa vid det här laget... **MATTHEW PIERCE**

■ Distributör **Wendros** ■ Utgivare **GT Interactive** ■ Utvecklare **Epic** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 200Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 300, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Modem, Internet, nätverk** ■ Web **www.unreal.gtgames.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

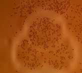
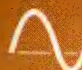
Team Fortress Classic PCG 30, 85%
Den bästa add-on du kan få gratis, till det bästa singelspelet någonsin.

Quake II PCG 14, 92%
Intresset för deathmatch börjar svalna, men det finns kvar på våra hårddiskar.

SVENSKA PC GAMER

Fullt av detaljer, snabbt och underbart att titta på. *UT* sätter en ny standard.

92%

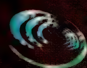








Digital music
Home cinema
Internet
Games

Live the experience


Environmental Audio™



Se till att du är på insidan av spelet! Skaffa dig SoundBlaster Live! och FourPointSurround-ljud. Och låt Environmental Audio – den mest avancerade pc-ljudteknik du kan få tag i - leda dig rätt in i händelsernas centrum. Gå och se den här produkten hos din närmaste Creative Labs-återförsäljare.

CREATIVE

www.creative.com

GENRE: ACTION

PRINCE OF PERSIA 3D

Lite som resmålen i Vingresors katalog.

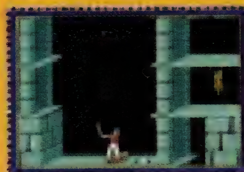
SWINGERS

Hunchback var ett klassiskt spel på Spectrum (klassiskt som i gammalt, inte bra). Det marknadsfördes med invändningen att man kunde svinga sig i rep. Tråkigt nog blev sådana sysselsättningar snabbt omoderna. Men nu har de återuppstått, i *Prince Of Persia 3D*, som ståtar med ett fantastiskt repsvingade. Var bara tvungen att nämna det.



Sigfried und Roys senast show var ganska märklig.

PÅ DEN TIDEN DÅ DET BEGAV SIG...



1989 gav Jordan Mechner ut det första *Prince Of Persia*, och recensenter världen över var omåttligt förtjusta. Andra händelser detta år: Columbus upptäckte Amerika.



1993 gjorde de det igen, med *Prince Of Persia 2: The Shadow and the Flame.* Sagan var den om en kille som jobbade sig upp från rännstenen och blev prinsessan älskarinna. PCG-anställda försökte sig på samma sak, men misslyckades.



1999 gavs *Prince Of Persia 3D* ut, vilket följdes av en recension i en populär PC-spelstidning. Recensenten såg sig själv i spelets unge hjälte, och kunde följande veckor ses iklädd turban och pråliga sidenkläder.

NÄR det först kom visade sig *Prince Of Persia* vara revolutionerande. Till att börja med var det den första, riktigt trevliga plattformsupplevelsen. En del cyniker skulle till och med säga att det var det sista exemplet på ett bra plattformsspel. Hur som helst så är det nästan pinsamt mycket av innehållet i dagens spel som kan spåras tillbaka till den där enda floppy-disken.

I *POP* kunde man för första gången ta tag i en kant om man precis råkat misslyckats med ett hopp. Tänk er en värld utan detta konststycke. Spelet var en föregångare när det gällde motion capture. Det var först med att använda filmiska influenser för att öka, snarare än att förstöra, spelupplevelsen. Oturligt nog så åldrades det snabbt: på grund av de långa, och icke påverkbara animationssekvenserna fann du dig ofta i situationer där du inte kunde agera för fem öre, vilket ofta resulterade i att du störtade mot en säker död. Det finns dock ett fåtal gamers som inte suckar nostalgiskt när samtalet flyter in på det senaste *Prince*-spelet.

> **"Prince Of Persia 3D är Prince Of Persia... fast i 3D"**

Prince Of Persia 3D är *Prince Of Persia*... fast i 3D, med allt vad det innebär. Det som var bra i originalet är bra även här. Tyvärr så är det som var dåligt då, fortfarande rätt uselt.

Storyn tar vid där de andra två spelen slutade, och du finner dig själv vara fånge i ett... fängelse. Du måste givetvis fly därifrån, ta reda på vad som egentligen står på, och (till slut) rädda flickan samt döda skurkarna. Däremellan råkar Prince ut för en hel drös äventyr i bästa Tusen Och En Natt-stil.

Den moderna spelaren skulle nog se detta som ett



sorts *Tomb Raider*, med starka problemlösarelement. Det som höjer spelet över massorna är stilrenheten. Den unika österländska atmosfären finns i varje element: från musiken till den starka handlingen till alla karaktärerna.

Och så har vi ju själva nivåerna. Det är utan tvekan dessa som mest av allt bidrar till spelglädjen. De lyckas med konststycket att både vara fantastiska och övertygande. Det faktum att den första nivån är extremt medioker bidrar bara till att invagga dig i en sorts falsk känsla av trygghet, som snabbt dör när du stöter på de första överraskningarna. Tyckte du att Lara och hennes Lost Valley var något att ha? Då har du inte befunnit dig på ett luftskepp stort som en hel stad.

Det är vitaliteten i dina omgivningar som får även de mest grundläggande elementen i 3D-plattformsspel att plötsligt kännas livsviktiga igen. En så simpel manöver som att kasta sig över en stor klyfta till en avlägsen avsats har nog aldrig porträtterats så bra som här. Ett bra exempel på spelets uppfinningsrikedom är området där ett tryck på en sorts platta inte öppnar dörrar, utan istället möblerar om hela byggnaden, med hela våningar som åker omkring och skapar helt nya formationer.

Det finns också mer i spelet än bara hoppande och utforskande. Svärdstriderna apar efter originalet genom att använda sig av ett litet urval rörelser för att skapa komplicerade manöversekvenser. Det finns också en del pussel som faktiskt kräver en hel del tankeverksamhet. Fällor finns det överallt, vilket manar spelaren att ständigt vara vaksam. Spelet innehåller faktiskt även en del manipulerande av omgivningen, och interagerande med NPC:s.

Filmiskt så är det hela excellent med Kubrick-mått mätt. Sekvenserna mellan nivåerna har en dockfilmskänsla över sig, vilket är långt mer intressant än den vanliga 3D-studio-visionen. Scenerna inne i själva spelet är inte bara snygga att titta på, utan ger också ledtrådar om vad man ska ta sig till härnäst. Detta gäller också för de olika kameravinklarna inuti spelet. Ofta ändras vinkeln för att man ska få en skymt av något viktigt. Då varje nivå, trots komplexiteten, faktiskt är ganska linjär, är sådant livsviktigt. Allt detta får en att undra varför kameran, när den får sköta sig själv, begår varje tänkbart brott mot kameralagarna som finns. Om du går för nära en vägg så händer det som inte får hända, och ni vet säkert vad.

Trots detta är *POP* en riktigt trevlig upplevelse, som borde vara värt en... 89% ungefär.

Om det inte hade varit för de plötsliga dödsfallen. De flesta fällorna går det i alla fall att ana sig till, men ibland blir du halshuggen utan någon som helst förvarning. 1% avdrag.

Ock så kontrollerna. Det går alldeles för trögt. Särskilt frustrerade är den stora svängradien som karaktären har när han springer. Detta gör nämligen att dörrar kan bli ett större hinder än en svallande vallgrav. Och en del hinder är nästan omöjliga att ta sig förbi. Ock så tar det för lång tid att vända på sig. 4% avdrag.

Turligt nog så finns där en quick save-funktion, eller hur?

KIERON GILLEN

Regalt



Den arkitektoniska skaparglädjen hade gått över styr, tyckte Prince.



PC GAMERS PROFIL

POP3D är:
- Prince Of Persia... i 3D
- Påhittigt
- Fullt av svärdsvingande

POP3D är inte:
- I 2D
- Så lätt att kontrollera som det borde vara
- Helt originellt

■ Distributör **Wendros** ■ Utgivare **Mindscape** ■ Utvecklare **Red Orb** ■ Pris **Ca. 450:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII300, 64Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.pop3d.net** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Turok PCG 14, 88%
Så nära ett plattformsspel man kan komma i förstaperson.

Tomb Raider 2 PCG 14, 94%
Kanske den bästa delen i serien. En trendsättare.

SVENSKA PC GAMER

Gammaldags plattformsspel, fast i 3D. En prins som inte riktigt når kungakronan.

84%

GENRE: ROLLSPEL

RAGE OF MAGES II

Ryska Nival ger sitt andra bidrag till en genre som växer lika vilt som skäggen i "Ben och Gunnar."





Ryssar som eldar. Hellasgården ligger i riskzonen.

VÄRLDEN hotas av onda trollkarlar och skumma varelser, samtidigt som ett gäng obeskrivliga klumpar förföljer mig. Detta var mitt absolut första intryck av Nivals uppföljare till rollspelet *Rage of Mages.* Nu när jag har spelat en bra bit in i spelet känner jag fortfarande samma sak. *Rage of Mages II: Necromancer* visar klart och tydligt att för varje riktigt bra rollspel finns det tre eller fyra halvbra. Efter lanseringen av *Baldur's Gate* hostade andra spelföretag upp spel som inte ens är värda att nämnas. *Necromancer* verkade först bli ett riktigt bottennapp, ett spel som alla borde sky som pesten, men tack vare att det för spelaren vidare i handlingen på ett intressant sätt, får det vara med och leka med de stora grabbarna.

Handlingen i spelet är kanske inte den mest avancerade för den här genren: Ett gäng mycket onda trollkarlar hotar att väcka en armé av odöda och ge sig på de goda. Spelaren måste stoppa invasionen genom att ge sig ut i landet och slakta allt som ser benigt ut. Givetvis finns det mycket annat att göra under tiden, vilket

Giktbrutet

höjer spelet något. Spelaren får uppdrag genom att besöka värdshus och prata med ägarna. En intressant detalj med spelet är att det styrs ungefär som ett strategispel snarare än ett rollspel. Varje karaktär kan läggas på en hotkey, sedan kan olika kommandon ges. Styrningen är väldigt enkel vilket gör att det är lätt att komma igång med spelet.

Necromancer bjuder inte på någon direkt fest för ögonen. Grafiken skulle säkert ha varit väldigt modern om spelet hade lanserats samtidigt som *Ultima VIII.* Ska det vara så svårt att få till grafiken i ett rollspel? Är det bara Interplay och Blizzard som ens försöker? Musiken blir ett direkt irritationsmoment med repeterande slingor. Lägg till riktigt halvbra röster för spelets personligheter och du få något som luktar garageproduktion. Det mest udda med spelet är att det lyckades få mig att spela en bra bit in. Av någon konstig anledning ville jag spela lite till, men till slut kunde jag inte längre bortse från spelets brister. Nog för att spelet kan bjuda på roliga uppdrag, men det duger inte för att jag ska stå ut med linjära uppdrag, dålig grafik och tråkig musik. En annan sak som slog mig var att spelet inte har förändrats särskilt mycket sedan originalet. Spelet till och med återanvänder grafik och ljud från förra delen, vilket borde vara tabu.

"Ska det vara så svårt att få till grafiken i ett rollspel?"

Rage of Mages II är ett spel som säkert kommer att tilltala en viss grupp av spelare, samtidigt som andra spelare höjer på ögonbrynen och undrar varför någon ens kan hitta något att tycka om. Själv tillhör jag den senare typen på grund av att det finns så många spel som erbjuder mycket mer. För mig är detta en titel som jag skulle kunna tänka mig att spela i total brist på andra rollspel (Förutom *Might and Magic VII* som jag undviker till varje pris). Historieberättandet och idéerna bakom *Rage of Mages II* skulle kanske fungera bättre i en annan skepnad, men nu är det endast ett medelmåttigt rollspel. Det ska bli intressant att se om ryska Nival gör nästa uppföljare bättre.

MIKAEL HJALMARSON

PCGAMERS PROFIL

Rage of Mages II är:
- Ett mediokert rollspel
- Småkul emellanåt
- Utvecklat av ryssar

Rage of Mages II är inte:
- Särskilt snyggt
- Fullt av överraskningar
- Minnesvärt



Klara och glada färger. Inte.

■ Distributör **Ej fastställd** ■ Utgivare **Monolith** ■ Utvecklare **Nival** ■ Pris **Ca. 400:-**
■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **P200 MMX, 32Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej**
■ Multiplay **Internet** ■ Web **www.lith.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Baldur's Gate PCG 25, 90%
Traditionellt och nyskapande på en gång.

Heroes Of Might And Magic III PCG 28, 90%
HoMMII, fast i Ultra Super De Luxe-utförande.

SVENSKA PC GAMER
Något för rollspelare som inte orkar vänta på bättre titlar.

68%

ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

DIN CHANS ATT LEVA UT DITT VIKINGABLOD

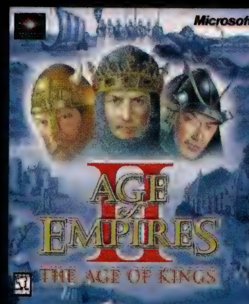
The Age of Kings tar dig med på en resa som sträcker sig från Romarrikets fall ända fram till medeltiden. Välj mellan 13 olika civilisationer – du hittar både fransmän, japaner, mongoler och inte minst våra egna nordiska vikingar. Eller varför inte ta chansen att spela historiska uppdrag inspirerade av bland andra Djingis Khan och Jeanne d´Arc?

Och precis som i den verkliga världen är nu även handel och diplomati framkomliga vägar till seger.

Spelet har nominerats till årets bästa strategispel för PC av ett flertal tävlingar världen över. Och det är inte speciellt konstigt - The Age of Kings är gjort för världsdominans.

BRITANNIA SKA BRINNA

- MÅ GUDARNA GE OSS STYRKA -



Försvara Sveriges ära och **vinn** din egen **Age of Kings.** Från den 1 september pågår Slaget om Norden - ett webbaserat spel där alla i norden kan tävla och bidra till sitt lands ära. Då behöver landet din medverkan för att försvara det blågula stålet mot både norrmän, danskar och finnar.

På adressen **www.nordicbattle.com** kan du förutom ära och nationell stolthet även vinna din egen *Age of Kings*, plus många andra fina priser.

FINNS I BUTIK I SLUTET AV OKTOBER 1999

GENRE: ACTION/STRATEGI

CIVILIZATION II: TEST OF TIME

Microprose slår näven i bordet. Det gör ont.





DET var ett tag sedan det första *Civilization* såg dagens ljus. Det var också ett tag sedan uppföljaren dök upp, och i dess kölvatten har det sedan kommit många varianter på ursprungsspelet. Microprose slår till slut näven i bordet och presenterar för oss den slutgiltiga formen för *Civilization II*, finputsad och slipad jämfört med originalet men i stort sett ändå samma spel. Den här gången heter det *Civilization II: Test of Time* (*ToT*).

I den händelse någon inte skulle känna till hur *Civilization* fungerar, kan jag tala om att det (precis som förut) går ut på att leda en civilisation till framgång genom historien. Du börjar med en liten nybyggare, bygger snabbt en stad, producerar lite rörliga enheter som kan börja utforska kontinenten, och sedan så är utvecklingskarusellen igång... genom forskning och framsteg i alla de aspekter som format människans historia (allt från hjulet och alfabetet till kärnfysik och atombomben) ges du hela tiden nya möjligheter; du kan skapa starkare militära enheter eller effektivare nybyggare, med sjöfart kan du utforska oceanerna och skriftkonst möjliggör diplomatiska kontakter med de andra civilisationerna. För du är nämligen inte ensam... flera andra folkslag strävar efter samma mål som du, och i slutändan måste du ändå knuffa undan dem på ett eller annat sätt. När civilisationen når sin topp börjar rymdkapplöpningen, och de folkslag som fortfarande existerar då rusar för att nå stjärnorna först. Är inte spelet över innan dess, så slutar det när man landsatt sina första kolonisatörer i en främmande värld. Det är så vi har känt *Civilization* fram tills idag, men *ToT* gör ett försök att ändra på detta.

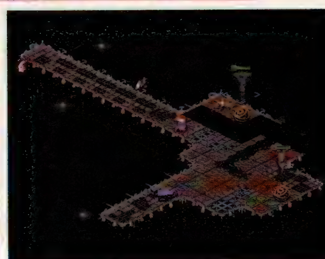
"Det är inte direkt en uppföljare."

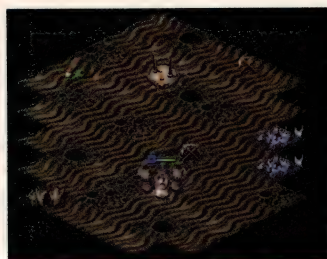
ToT är, som titeln antyder, inte direkt en uppföljare utan snarare bara en förbättring av originalet. Det vänder sig alltså till dem som inte har fått nog av *Civ* än, eller till dem som ännu inte spelat spelet och vill uppleva ett stycke spelhistoria. Till dem som förväntar sig att få en uppföljare, säger jag bara detta: göre er icke besvär. Ni blir bara besvikna.

En jämförelse är väl på sin plats. Man hittar ändå en del skillnader som är klart värda att nämna. De kosmetiska förändringarna är välkomna, eftersom *Civilization* knappast gjort sig känt som



En del får tårar i ögonen av grafiken, medan vi gråter över att Microprose borde ha gjort mycket mer.





arketypen för hur ett bra interface ska skapas. Det är fortfarande lite bökigt, men betydligt bättre (och snyggare!) än förut. Grafiken är dock rätt så fantasilös, men den gör sitt jobb, den gör det bra och man förväntar sig ingen visuell fest, så inget ont ord om detta egentligen. Det funktionella har blivit mer funktionellt, helt enkelt.

Mer intressant är då spelaspekterna. För det första så är själva original-*Civ* utökat, och slutar nu inte när man vinner rymdkapplöpningen utan fortsätter faktiskt med att man får kolonisera och erövra även den nya världen man har funnit. Kul. Det är ingen större skillnad på spelet, det är egentligen bara mer av samma vara, men kul ändå. Vidare kan man spela i helt andra världar, t.ex. science fiction-scenariot, där du är strandsatt i ett främmande solsystem och ska kolonisera det med det slutgiltiga målet att en gång kunna återvända hem. Sedan finns där fantasy-scenariot, där stammarna ersätts av alver, troll, vättar och annat oknytt, och där man bygger trädkojor och forskar fram magi och annat fantasyrelaterat istället för ångbåtar och akvedukter. Fantasyvarianten finns också i en intrigbaserad form, där en ond trollkarl är på väg att ta över världen och där du måste stoppa honom. Allt det här är väldigt trevligt, det är skoj att kunna spela vidare efter att kolonisatörerna har anlänt, det är skoj att utforska främmande solsystem och det är skoj att spela en stam med troll och dunka alver i huvudet. Men det är som sagt samma spel, och frustrerande nog har många av de välkända termerna bytt namn i de mer nischade kampanjerna. Tillverkarna uppmuntrar oss gladeligen att slå i deras interna lexikon och själva utforska vad deras namnbyten egentligen betyder, men detta gjorde mig bara irriterad. Man dränks av påhittade begrepp som man inte direkt kan relatera till, och tiden det tar att snoka rätt på vad allt betyder är illa spenderad. Det kunde minsann gjorts smidigare. Men i övrigt är dessa nytillkomna kampanjer rätt trevliga, om än inte särskilt originella.

ToT innehåller mycket smågodis men ingen riktigt stor mumsbit, om man säger så. Förändringarna är många men i sig väldigt små, och för den som verkligen söker nya utmaningar så har spelet inte mycket att erbjuda. Givet är att de mer speciella





Framtiden suger. Den ser precis ut som det förgångna.



Mättat

"Det är en ganska osexig produkt."

kampanjerna är svårare, och visst är det rätt så fräckt att kunna spela både i underjorden, uppe bland molnen och på flera planeter samtidigt - men det är ju ändå samma spel! Bara med mer funktioner och möjligheter, och ibland känns det nästan lite krystat.

Jag vill absolut inte säga att *ToT* är dåligt. Det vore kriminellt av mig att stämpla en av vår tids största klassiker som en dålig produktion. Inte heller kan jag säga att *ToT* inte är en värdig uppföljare, för det utger sig inte för att vara något annat än en slipning av den diamant som *Civilization* för många är. Men det går ändå inte att komma ifrån, att man snabbt får skåpmatskänsla när man spelar *ToT*.

Flernivåsvärldar och fantasifulla enheter till trots, så är det bara samma spel stöpt i en snyggare form, och det är på det hela taget en ganska osexig produkt. Smaken sätter sig snabbt i halsen, och den ursprungliga upptäckarglädjen som *Civilization* (både ettan och tvåan) hade, vill helt enkelt inte infinna sig. Man har ju redan upptäckt allt! Så känns det åtminstone när man har spelat *ToT* ett tag. Men som sagt var, det är inget dåligt spel, och för de som ännu inte fått nog och bara vill ha mer, eller som aldrig spelat *Civilization*, så är *ToT* ett fullgott köp. Och eftersom spelet förmodligen riktar sig just till dem som ännu inte satt *Civ* i halsen, så får jag väl med mitt objektiva öga erkänna att *ToT* faktiskt är bra, och att jag kan rekommendera det till alla som bara vill ha mer av en rätt som redan serverats flera gånger eller inte smakat på den än. Men om det håller för tidens tand, det återstår att se.

ANDREAS ROMAN

PCGAMERS PROFIL

ToT är:
- **Baserat på en tidlös klassiker**
- **Till för de icke invigda eller hängivna**
- **Mycket komplicerat**

ToT är inte:
- **Någon större överraskning**
- **En uppföljare**
- **Gott till chockladpudding**

■ Distributör **Wendros** ■ Utgivare **Hasbro** ■ Utvecklare **Microprose** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **486, 16Mb RAM, Win95** ■ Rekommenderat **P75, 32Mb** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **LAN, Internet, modem** ■ Web **www.civilizationII.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Alpha Centauri PCG 27, 91%
Sid Meiers egna uppföljare behandlar framtida teknologier övertygande.

Civilization: CTP PCG 27, 92%
Den här vidareutvecklingen av *Civ*-konceptet förbättrar striderna.

SVENSKA PC GAMER

Välgjort, men bara för de som inte fått nog av eller inte upptäckt Civ.

80%

GENRE: STRATEGI

HOMEWORLD

I rymden kan ingen höra dig slita av dig i håret och kämpa med kameran.



Om man knyter ett rött snöre runt skeppet, blir det mycket lättare att hitta hem.





DAMER och herrar, det är dags att sortera in vissa spel i en ny genre: "Strategispel i realtid som efter många förseningar äntligen hamnar i butikerna." Försök hitta en passande förkortning till det ni! Skämt åsido tycker jag att det var länge sedan ett strategispel lanserades enligt den ursprungliga releaseplanen. Förra månaden fick vi njuta av både *Tiberian Sun* och *TA: Kingdoms,* som bägge borde ha lanserats långt tidigare. Denna månad är det *Homeworld* som slutligen har hittat hem.

Relic Entertainments strategispel *Homeworld* handlar om två olika typer av varelser som tillhör raserna Kushan och Taiidan. Kushanerna upptäcker plötsligt att deras planet egentligen inte är deras hem. Deras förfäder blev attackerade av Taiidanerna och blev strandsatta på en ödslig planet. Kushanerna enas i kampen om att få besöka rasens riktiga hem, var det nu än kan ligga ute i rymden. Efter 60 år av hårt arbete och många uppoffringar kan Kushanerna stolt skicka iväg ett gigantiskt rymdskepp, som ska göra sökandet enklare. Det är här spelaren kommer in i bilden. Uppgifterna delas ut av skeppsdatorn, men det är spelaren som styr och försvarar farkosten.



En stor lattjolajban-låda i rymden.

"Det häftiga med spelet är att Relic har lagt ner mycket tid på designen av rymdskeppen."

I början måste moderskeppet testas ordentligt och spelaren måste genomgå några korta prov. Under den korta stund spelaren vänder ryggen till för att utföra testen, lyckas fienden förstöra spelarens planet. Med andra ord är moderskeppet det enda som finns kvar av Kushanerna. Nu börjar sökandet efter hemvärlden på allvar. *Homeworld* bjuder på en fantastisk och uttänkt handling, som berättas under spelets gång med hjälp av spelmotorn.

Spelaren kan välja mellan de två raserna i början, men handlingen förblir densamma. Det enda som ändras är designen på rymdskeppen. Relics sätt att berätta historien gör spelupplevelsen minnesvärd och därför kommer jag inte att avslöja mycket mer.

Varje uppdrag bjuder på olika uppgifter som måste skötas, men förutsättningarna är att spelaren har sitt moderskepp och några resurser som kan hämtas. Moderskeppet har utrustning nog för att bygga mindre skepp. De viktigaste är skördaren som hämtar mineraler och forskningsskeppet. Varje gång spelaren lyckas forska fram något nytt, kan mer avancerade rymdskepp byggas. Så här långt påminner spelet mycket om strategispel som exempelvis *Tiberian Sun*. *Homeworld* bygger dock vidare med att låta varje enhet ha en resursmätare, som visar hur mycket ammunition och bränsle som finns kvar. När bränslet börjar tryta måste enheterna åka tillbaka till moderskeppet och tanka. Detta gör att den som attackerar måste ha sitt moderskepp relativt nära

Övriga enheter i spelet är olika militära farkoster, reparationsskepp, sköldgeneratorer och andra trevliga skepp. Kort och gott finns det en stor mängd enheter att forska fram och bygga. Variationen förgyller spelupplevelsen ordentligt. Det häftiga med spelet är att Relic har lagt ner mycket tid på designen av rymdskeppen. Ett bra exempel på detta är att de absolut största militära enheterna inte kan flyga ut ur den vanliga dockningsöppningen på moderskeppet. Istället måste moder- ⇨





Grafiken i *Homeworld* går inte av för hackor.

Storslaget

skeppet öppna en panel och släppa ut enheten. Det är små detaljer som denna som höjer ett spel.

Relic Entertainment har verkligen gett sig i kast med en svår uppgift: Att försöka få ett strategispel i 3D att bli lättstyrt. Finns det egentligen någon lösning på problemet? Ett strategispel för ju med sig att spelaren måste kunna kontrollera varje moment med en viss precision. Att förflytta sig i tre dimensioner är inte heller helt lätt till en början. Relic har dock lyckats förvånansvärt bra genom att göra gränssnittet smidigt. Med en del träning kan spelaren till slut känna sig säker nog att ge sig på fienden. Det fanns dock stunder då jag önskade bort friheten som 3D-förflyttningarna ger, stunder då fiender anföll från alla riktningar och jag inte lyckades kontrollera mina enheter. När spelet bjöd på mycket motstånd brukade jag bara skicka in alla farkoster jag hade och hoppas på det bästa. Spelets AI skötte sig bra, särskilt när jag spelade på högsta svårighetsgraden.

Det där med att strida i rymden medför att spelaren måste tänka lite annorlunda. I andra strategispel kan exempelvis spelaren använda terrängen mot fienden. Jag behöver nog knappast nämna att sådana möjligheter inte finns i rymden. Däremot kan spelaren lägga ut minor och använda osynliga rymdskepp. *Homeworld* bjuder på tillräckligt många taktiska element för att väga upp avsaknaden av fast mark.

Grafiskt är *Homeworld* en riktig pärla förutsatt att rätt 3D-kort sitter i datorn. Spelet fungerar fint utan 3D-kort men då tappar grafiken sin lyster och det går något slöare. När jag testade spelet hade jag ett Voodoo2 i min testburk. För stunden tyckte jag att grafiken var helt fenomenal, men sedan fick jag testa spelet med ett TNT2-kort. Jag vill inte på något sätt förvandla denna recension till ett korståg mot vissa grafikkort, utan nöjer mig med att konstatera att med rätt hårdvara kan spelet bli riktigt snyggt. Relics 3D-motor bjuder generöst på härliga specialeffekter som lyser upp skärmen i stridens hetta. För att förstärka upplevelsen har utvecklarna tagit fram precis rätt typ av musik. Det finns lugna smygande musikstycken som påminner om de i Alien och för mer hetsiga situationer finns det givetvis snabbare stycken att spela till. Relic har tagit med ett musikstycke som heter "Adagio for strings", som många spelare säkert känner igen från filmen Plutonen. Vidare har musikgruppen Yes gjort musiken till eftertexterna. Ljudeffekterna i själva spelet är som förväntat välgjorda och tillför mycket till spelet.

"*Homeworld* är mäktigt, häftigt och väldigt roligt."

Homeworld är mäktigt, häftigt och väldigt roligt, men samtidigt är det svårt att bemästra. Spelaren spenderar mycket tid åt att bekämpa kameran, för att få överblick över striderna. En möjlig lösning på problemet vore kanske att ta bort förflyttningar längs Z-axeln, men det skulle också ta bort lite av tjusningen med spelet. När spelaren har några speltimmar bakom sig blir det dock lättare och då blir spelet riktigt spännande. Vad gäller multiplay fanns det inte många spelare att möta över nätet i skrivande stund, men möjligheterna finns i spelet. Spelarna kan mötas i matcher med olika mål vilket gör att spelet kommer att leva vidare ett bra tag.

MIKAEL HJALMARSON

PC GAMERS PROFIL

Homeworld är:
- **Ett strategispel i rymden**
- **Mycket snyggt**
- **Äntligen färdigt**

Homeworld är inte:
- **Bara ett *C&C* i rymden**
- **Särskilt enkelt att styra**
- **Alltför krävande**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Havas** ■ Utvecklare **Relic Entertainment** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct3D, Open GL** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.sierra.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER
Ett mäktigt och roligt strategispel som skiljer sig från mängden.
90%

KOLLA ÄVEN IN...

Privateer 2: The Darkening PCG 3, 85%
Vill du ha både rymdhistoria och action? Det här är EA:s bästa försök hittills.

C&C: Tiberian Sun PCG 33, 92%
Den nya strategimästaren briljerar med sin design.

När det gäller tillbehör...

LMP Force feedback ratt

- Mycket stabil ratt med växelreglage
- Armerade kuggremmar för kraftöverföring
- 9 olika styrknappar samt 4-vägskontroll
- Testprogram & drivrutiner ingår
- Ljusstyrt död mans grepp
- Chassi i 3mm plåt
- Pedalställ
- Ansluts till COM-port



1.095:-

"En stabil ratt med utmärkta force feedback-effekter." - PC Hemma

PC Phantom

495:-

- Friktionsgrepp
- Oljedämpat T-gasreglage
- Dubbel autofire 4-vägs sikte
- 4 skjutknappar
- CH kompatibel



"..det här en mycket bra och prisvärd styrspak.." - PC Hemma
"Det är en mycket bra joystick till ett vettigt pris" - PC för Alla

Ultra Racer FX Force feedback

- Analog mini-ratt med Force Feedback
- Batteridrift eller nätadapter (tillbehör)
- Programmerbara knappar
- Analog gas och broms
- Drivrutin på CD-ROM, Win95/98



595:-

"..trevlig kontroll att använda i bil- och racingspel av olika slag." - PC Hemma

PC Trident pad

- Analog joystick
- Digital 8-vägs tumkontroll
- LCD-display
- CH, TM kompatibel
- Gas, roder, autofire



495:-

"..den bästa hand-kontrollen till Dina PC-spel" - PC Hemma

SurfMusen® II & III

Dubbla scrollhjul. Även horisontell scroll. Inbyggt "förstoringsglas"-program med egen knapp på sidan. Suveränt pris. Glöm dyra men enkla en-hjuls möss. Både seriell & PS/2 kontakt

Nu även USB 249:-
Trackball modell (III) 295:-



195:-

"Bra mus med annorlunda funktioner" - PC Hemma

Beckman produkter finner Du i välsorterade datorbutiker, varuhus, postorderkataloger t.ex. Åhléns, Teknikmagasinet, Datacentrum, Expert, Microwarehouse, Lekia, OK-Q8, Lekplaneten, Lap Power, Spelia och Kungsan.
Alla priser är cirkapriser dvs. återförsäljare bestämmer själva sina priser.

Generalagent:

BECKMAN
Beckman & Partners AB



Vi söker fler återförsäljare.

Tel:08-608 21 00 Fax:08-608 21 61 www.beckman-inno.se
Box 1008, Kvarnbergsvägen 25, 141 21 HUDDINGE

Upplev inlevelsen

ingo.se

Sveriges största spelbutik

GENRE: ROLLSPEL

DARKSTONE

Delphine presenterar ett rollspel för dig som gillar att slåss mer än att tänka.





Underhållande

AV någon konstig anledning måste alla rollspel handla om en ond magiker av något slag. Enligt den oskrivna regeln måste spelaren alltid leta upp ett antal heliga objekt, innan magikern kan förgöras. En annan kul detalj är att den standardiserade handlingen fortfarande fungerar. Hur många trollkarlar vi än dräper i spelen får vi alltid mersmak när ett nytt rollspel kommer.

Delphines nya titel *Darkstone* är precis som *Diablo* ett mycket förenklat rollspel. Faktiskt är spelet så likt det sistnämnda att det till en början känns ganska störande. Spelet handlar om den onde prästen Draak som har lyckats förvandla sig själv till en enorm drake. Givetvis tänker Draak ta över världen i vanlig ordning. För att stoppa draken måste spelaren samla på sig sju olika kristaller. Liknelsen med *Diablo* börjar så fort spelaren har tagit på sig skägget och börjat spela. I den lilla spelvärld hjälten eller hjältinnan bor finns det en större stad och en ingång till labyrinterna. Spelaren kan köpa saker i staden precis som i Blizzards mästerverk. I fängelsehålorna finns det skatter och mängder av monster. Nu vill jag förstås inte påstå att spelet blir sämre av att det liknar Diablo. Det känns som det har dröjt alldeles för länge sedan *Diablo* lanserades, vilket gör att *Darkstone* har ett tomrum att fylla. Även om det är svårt att leva upp till originalet klarar sig spelet mycket bra.

Det som skiljer *Darkstone* från *Diablo* är att spelvärlden presenteras i 3D och att spelaren kan styra två karaktärer samtidigt. Enligt kartongen finns det åtta klasser att välja mellan, men egentligen finns det bara fyra för varje kön. Krigaren motsvaras av amazonen, magikern av häxan, lönnmördaren av tjuven och munken av prästinnan. Att spela med två karaktärer samtidigt är väldigt smidigt. Den andre hjälten styrs av datorn och följer snällt efter spelaren. Fienderna är lite av det dumma slaget. Innan den första patchen släpptes kunde de inte ens öppna dörrar. Deras enda uppgift i livet verkar vara att stå i vägen för spelaren. Givetvis kan flera spelare hoppa in i kampen mot Draak, vilket gör spelet intressant. I multiplay kan fyra spelare antingen samarbeta eller spela solo.

> **”Det är kul att få springa omkring och nita benhögar.”**

Det är välkommet att äntligen få springa omkring i en 3D-värld och nita benhögar. *Darkstone* använder ett tredjepersonsperspektiv som verkligen fungerar. Jag hade aldrig några problem med kameran. Varje gång en vägg kommer mellan spelaren och kameran blir väggen osynlig. 3D-motorn är snabb och ganska enkel, men den återger inspirerande miljöer. Specialeffekterna ser faktiskt bra ut, särskilt de som magikerna framkallar. Bland systemkraven finns ett 3D-kort med minst 4 MB, men ett kraftigare kort rekommenderas för att spelet ska flyta på. Ljudeffekterna låter som de brukar göra i den här genren, med klingande metall-mot-metall-ljud och trevliga metall-mot-kött-ljud. Musiken håller sig långt i bakgrunden vilket gör att den aldrig bli störande. I vissa sekvenser hade jag dock önskat lite mer framträdande musik.

Darkstone är ett rollspel som egentligen bara har ett enda stort problem: Det är alldeles för enkelt att ta sig igenom. Personligen är jag ingen stor rollspelare, men ändå lyckades jag komma väldigt långt efter en dags spelande. Det blir svårare först framåt slutet. I övrigt är detta ett bra spel som bjuder på samma typ av underhållning som *Diablo* gjorde. De som sitter och biter på naglarna i väntan på *Diablo II* borde verkligen spela *Darkstone*.

MIKAEL HJALMARSON

PC GAMERS PROFIL

Darkstone är:
- **Lite väl enkelt**
- **Något för *Diablo*-spelare**
- **Ute i rätt tid**

Darkstone är inte:
- **Särskilt originellt**
- **Ett tungt rollspel**
- **Inte dumt alls**

■ Distributör **EA Nordic** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **Delphine Software** ■ Pris **Ca. 399:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P350, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.delphinesoft.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Diablo PCG 4, 91%
Ett mycket bra spel. Ett måste, helt enkelt.

Fallout PCG 16, 86%
Ett bra RPG, med inslag av både traditionell och modern speldesign.

SVENSKA PC GAMER
Snyggt och välgjort rollspel i samma anda som *Diablo*.

85%

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

www.spelia.se

Nyheter:



Driver



Heroes 3, Armageddon´s Blade (Expansion)



NHL 2000



Prince of Persia 3D



System Shock 2



Warhammer 40.000 Rites of War

Tillbehör:



Magnum 6
Analog Joystick



Magic TNT2 M64
3D/2D kort med DVD playback. 128 bit 2:a generationen TNT. 32bit färg.



Maxi Xentor 32 MB
3D/2D kort med Riva TNT2 ULTRA kretsar, 150Mhz / 183Mhz &TV-out I 800X600 32bit

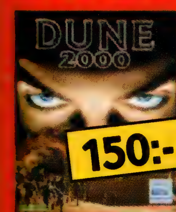


Logitech Wingman Force
Joystick med F.Feedback.Den absolut bästa styrspaken på marknadentill bästa pris.



Logitech Wingman F.F
Värstingratt med force feedback och pedaler

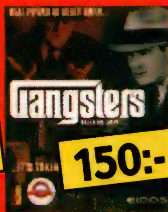
Begagnade spel:



Dune 2000



F1 Racing Sim.



Gangsters



Need fo Speed 3



Mech Commander



Riven



Settlers 3



Unreal

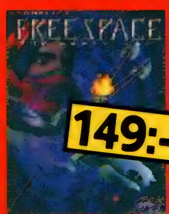
REA spel:



Duke Nukem Kill a Ton Collection



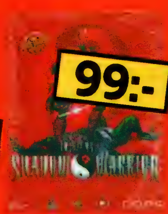
Fallen Heaven



Conflict Freespace



C.F. Silent Threat (expansion)

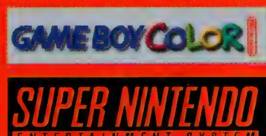


Shadow Warrior

KÖPINFORMATION:
*Våra inköpspriser gäller per postorder.
*Alla priser är inkl. moms.
*Postavgifter tillkommer med 55:- (1-2 spel) & 105:- (3 eller fler spel.)
*Fraktfritt vid order över 2000:-
*Ej utlösta paket debiteras med 150:-
*Priserna gäller t.om nästa nummer av Pc Gamer eller t.om 11 November 1999.
*Vi reserverar oss för ev. prisändringar
*Paket tar 3 arbetsdagar innan de når dig

Vi köper, byter & säljer spel till alla system:













Återförsäljare sökes på begagnat, kontakta: patrick.sikorsky@spelia.se tel. 08-664 40 20

	måndag-fredag	lördag	telefon
Postorder	11^{00}-18^{00}	11^{00}-15^{00}	08/150 500
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

Valhallavägen 22
Ⓣ Tekniska Högskolan
Mån-Fre 11^{00}-18^{00}
Lördag 11^{00}-15^{00}
Söndag stängt
Tel 08 - 150 500

Söndags öppet
Storforsplan 42
Ⓣ Farsta Centrum
Mån-Fre 10^{00}-19^{00}
Lördag 10^{00}-16^{00}
Söndag 12^{00}-16^{00}
Tel 08 - 938 500

Vällingby Centrum
Ⓣ Vällingby Centrum
Ny butik
Öppnar i början av Oktober månad.

SVENSKA PC GAMER

Guider är som balsam på PC-spelarens otäckaste sår.

SPELGUIDER

SPELGUIDE DEL 2

DUNGEON KEEPER 2

Vill du bli en Master Keeper? Studera då följande insidestips, som är levererade av Zy Nicholson, speldesigner på Bullfrog. Lär dig det här snabbt, för när sanningsserumet tar slut, kan vi inte ta ansvar för hans handlingar...

KAMPANJTAKTIK OCH HEMLIGHETER

Vi skippar de första övningsliknande nivåerna och går rätt på det saftigaste.

NIVÅ 6A BESIEGED – SWEET WATER

Även om din första Portal stöder 15 rekryter från de lägre planen, kommer ytterligare portaler endast att lägga till fem till den totala summan.



Med lite smart design kan du kringgå gränsen och utöka din onda armé.

Fångar som lämnats att ruttna i fängelset kan reduceras till magiskt animerade skelett. De antal skelett du kan ha beror på ditt fängelses kapacitet.

Tortyrkammaren kan konvertera fientliga fångar, och även skaffa information. För att öka chansen för lyckad omvändning ska du se till att klienten i fråga sitter där länge (kasta Heal eller ge honom kycklingar.) Genom att tilldela en Mistress som tar hand om proceduren personligen ökar också dina chanser.

På en del platser finns det varelser eller fångar som inte hör till någon särskild. För att rekrytera dem, skickar du iväg en av dina varelser för att ta kontakt.

Kyrkogården lever på de fallnas lik, och får vampyrer att resa sig ur myllan ibland - se Nivå 12.

NIVÅ 6B ROUT - SWEETWATER

Tortera din fånge för att få reda på var Lord Ironhelm håller till. Om du torterar andra fångar på den här nivån kan du också få reda på mycket annat kul. *DK2* har nu ett ClaimScan-system - nu går det inte att bryta sig in på nya områden och ladda om sitt senast sparade spel. När du har erövrat ett område, kan du se vad som finns i din omedelbara närhet, och även en svag bild av landskapet bortom dina förstärkta murar. Om du vet att du närmar dig en flod, ska du bara fortsätta gräva och ta ett försiktigt steg i taget. Fortsätt tills gränslinjen uppenbarar sig.



NIVÅ 7 CAVERNS - EMBERGLOW

Få dina impar att gräva söderut till guldet. Håll dem utanför den nyss raserade hålan tills förstärkningar anländer. Ta sedan fram jätte efter

ARBETSBESKRIVNING

Dina varelser är (med några undantag) intelligenta, individuella varelser. De gör sina sysslor och följer de order de får. Tyvärr är de också lata, giriga och kan tänka sig att göra i stort sett vad som helst för att få ligga och dra sig en extra timme i sängen. Därför måste man ibland visa vem som bestämmer.

Om du släpper en varelse på en särskild yta, utför den jobbet till den inte kan göra mer, och jobbar 10% mer effektivt då den vet att du håller ett öga på den. En enda småll ger 10% till. Om det inte finns någon given uppgift, kommer din hantlangare att tro att du vill ha platsen vaktad. Om det inte dyker upp någon fiende vid horisonten, kommer den så småningom att ge upp.

Impar klarar av direkt tilldelning också. Dina magiska tjänare arbetar vanligtvis efter en lista med prioriteringar - det är därför som en del tråkiga jobb negligeras i ibland - men du kan kringgå den listan genom att släppa en imp direkt på jobbet. Om impen ändå inte verkar vara intresserad, kan du kontrollera så att du inte har förlorat en bro eller låst en dörr på vägen i fråga.

JAG FICK NÅGOT I NÄSAN

Hjältar gräver sig bara genom väggar om de inte hittar någon annan väg. Men om de kan hitta en väg till ditt grotthjärta- oavsett hur lång eller farofylld den är (*DK2*:s stigfinnar-AI skrattar i ansiktet på mödosamma labyrinter) - följer de den. Var tidigt ute och sätt upp fällor, vilket kanske gör att inkräktare sätter igång larm eller hamnar på fel sida om en Sentry.

jätte och slåss med eftertanke - se till att dina varelser får vila mellan striderna. Använd spells mot fienden för att ge din sida en fördel. Låt inte några jättar överleva och komma undan - de kommer att höja sig i nivå snabbt, och bli ett ännu större hot mot dig.

När det gäller designen, är de rum du byggde först runt ditt hjärta för långt ifrån dina nyvunna domäner. Omplacera dina miniorer till den nya lyan genom att släppa in dem för hand, och sälj sedan dina gamla rum. Du kan använda utrymmet för rum med mindre trafik, som till exempel ett fängelse eller en andra skattkammare.

En kombination av Possession och Salamander låter dig utforska lavafloder. (Ett "fusk" som funkar på många nivåer är "Impmapping" - kolla efter neutrala stigar vid kanten av ditt utforskade territorium och släpp en imp där. Rekognoscera med impens ögon). Ditt sista val blir att sätta samman en grupp sådana varelser och anfalla Lord Sigmund från lavan, eller att jobba dig runt och gräva en bakre ingång. I det senare alternativet ingår fällor, men också att du kan börja placera ut dina landbaserade varelser.

Det finns en Hidden Realm Special precis söder om din nyinförskaffade Treasury. Du måste lägga en bro ut dit. Ta det första guldet i närheten, släpp imp efter imp för att gräva ut, erövra området och sälj sedan träbron innan den brinner upp. Gräv ut allt kvarvarande guld och erövra alla fyra rutorna så öppnar du en Dirt Path som leder raka vägen till specialområdet. På så sätt får du även tillgång till en serie neutrala stenar att kliva på, så att du kan ta dig till nytt guld och en neutral Salamander.



NIVÅ 8 AFTERMATH - SNAPDRAGON

För att stänga en Hero Gate, måste du erövra alla närliggande, omgivande rutor. Om en ruta utgörs av lava eller vatten istället för land, erövrar du den genom att lägga en bro. Broar genererar inte mana, så ansträng dig inte alltför mycket.



Du kommer att få ont om mana här, och måste få till rutiner där du attackerar, erövrar, befäster och låter dina varelser vila. Använd alla lediga landrutor du kan hitta. Det finns många specialare utmed vägen, men de bör du spara till nödfall. Låt dina varelser träna för fullt innan de använder en Increase Level, till exempel.

Om någon skulle råka falla i lava, bygger du broar för att försöka rädda den, eller släpper du omedelbart en imp som bär iväg den. Du kan bara återvinna de arbetsoförmögna om de faller på din egen mark.



Sten är bra att ha i försvarsläge, men det minskar din rörelseförmåga.

NIVÅ 9 AMBUSH - SILVERSTREAM

Den riktiga utmaningen ligger i att inte ta utposterna utmed floden, utan att stoppa Lord Voss innan han flyr. När han inser att striden inte går hans väg, kommer hans egna skugga att ha problem att hinna med. Dina varelser hamnar på efterkälken, och som en försiktighetsåtgärd ska du inte använda dig av dem överhuvudtaget för den här uppgiften. Placera ut många dörrar, fällor och barrikader utmed Voss väg, och skicka Lightning Bolts och Sentries när du kan. Han är snabb, men inte så tuff.

En liten hemlighet: det finns en neutral tortyrkammare söder om floden, precis bredvid Heal All, men rejält inkapslad. Du kan ta dig fram genom att gräva rätt upp till den mest östra av de grävbara rutorna. Där lägger du sedan en tortyrkammare på 1 x 3 så kollapsar väggen.



NIVÅ 10 SMASHING - WOODSONG

Det här är nivån som Gud glömde. Dit mål är att bryta dig igenom till den belägrade Asmodeus och döda honom själv, snarare än att låta hjältarna återta sin Portal Gem. Du måste försvara din bas så att den ofrånkomliga attacken på ditt hjärta försenas, snarare än att skydda den i all evighet. Utgången lär bero på vilket hjärta som dör först.

Det är en bra *DK2*-taktik att ordna ett slagfält långt borta från din huvudhåla, där du skickar in anfallare från alla sidor (guldfyndigheten norr om ditt hjärta är en bra plats). Du har också möjlighet att konstruera en av de finaste fällorna i spelet. Installera en rad Sentry-fällor först. Skydda dem med barrikader, placera sedan en dold Spike-fälla framför varje barrikad så att anfallarna genomborras innan de ens kommer nära. Fällor repareras långsamt med tiden, så genom att använda spells för att hjälpa de mest utsatta kan du spara in på reparationskostnader i det långa loppet.

Målet med din framstöt bör vara att flytta fram dina impar, erövra land och lägga ut broar tills du når ett av brohuvudena på vardera sida om den bortre kusten. På den västra kusten finns en bro som leder till en Hidden Realm Special. Gräv igenom här för att hitta ⇨

EFFEKTIVA RUM

Förstärkta väggar ger extra arbetsytor i de flesta rum. Du behöver åtminstone tre raka väggrutor i angränsning till rumsrutorna för att få en extra "möbel." Fem rutor ger två, och så vidare. En av de mer avancerade konsekvenserna av den här regeln är att istället för att gräva ut dörren i ett fyrkantigt rum (något man gör av gammal vana), börjar du planera. Placera dörren mitt på en vägg till ett 5 x 5, så missar du allt extra möblemang som väggen kan innehålla internt. Det finns andra trick, också. Du kan få en fullt funktionsduglig verkstad på 1 x 3 med den här metoden, eller gräv ut en extra rad med rutor utmed fängelset för att konstruera en integrerad tortyrkammare.

När du måste passa in din håla på en begränsad plats, ska du ha i åtanke att en del rum kan vara effektiva oberoende av vilken form de har. Fyll i oregelbundna utrymmen med en lya eller en skattkammare, spara ytor på 3 x 3 till verkstäder och annat. Träningsrum och bibliotek kan frodas på ytor på 4 x 4.

Med hjälp av den här regeln kan vi uppnå vad vi kallar "Bile Demon Heaven." Gräv ut ett stort, fyrkantigt rum (5 x 5, 7 x 7) och lägg verkstadsrutor runt väggarna. Placera sedan en fyrkantig odlingsanstalt i mitten. Den här öppna planlösningen gör det möjligt att integrera rutor för lyor och skattkammare. Det är i alla fall bättre än att låsa dörren och reta upp varelserna.

grottor som kringskär större delen av Asmodeus håla, vilket gör det möjligt för dig att ta dig fram behagligt nära hans hjärta. Använd Tremor för att försvaga väggarna innan du ger dig på dem. När de har gett med sig behöver du bara ett Call To Arms eller gruppkommando genom Possession för att ge dig på din fiendes hjärta.



NIVÅ 11 CARNAGE - SPARKLYDELL

De här tre vägarna leder ungefär till samma nivå, men var och en placerar dig på olika platser. Det finns inga trick här, men många tycker att 11A är lättast, eftersom det ger mer omedelbar tillgång till portaler. 11B har inga specialare alls, medan 11C har specialare gömda under lavan - under och väster om Gem Block, och nordväst om ditt hjärta. Genom att lägga en stenbro får du upp dem till ytan.





Skelett är användbara, men något, öh... bräckliga.

NIVÅ 12 SCAVENGE - GOLDENGLADE

Rekrytera de neutrala skeletten i väst och använd dem för att ta den första vågen dvärgar. Nyckeln till den när nivån är att skapa massa regenererande vampyrer istället för bräckliga skelett, så lås fängelset

MANA MANANA

Fällor kräver mana i stora mängder. Stora mängder fällor kan verka häftigt i början, men snart har de slukat hela ditt förråd. En ensam fälla på rätt ställe är billigare och mer effektivt än två placerade på fel ställe.

Upptäckta fällor blir attackerade av fientliga varelser, så det gäller att behärska fällkonsten. Den går ut på att skydda en fälla med en annan och bygga upp ett försvar på så sätt. Ett exempel kan vara en ensam Sentry-fälla vid slutet på en lång korridor, som lurar fienden till en Fireburst. Eller tänk dig ett slags luffarschack på 5 x 5 med en Lightning-fälla i varje ruta, och en Freeze i varje hörn. Nu börjar du fatta galoppen.

En del fällor är ett tydligt hot, vilket gör att fienden lägger benen på ryggen. Därför är det bättre att placera dem på överraskande platser. Om de knallar runt ett hörn precis när en Boulder Trap drar iväg, har de inte en chans.

GULDRUSCH

Impar gräver rakt igenom guld utan att stanna om det inte finns någonstans att placera det, så du kan spara tid genom att gräva ut rubbet innan du bygger en skattkammare. Förstapersonsperspektivet är lysande - du kan markera vindlandet vägar, och sedan följa dina egna anvisningar med en besatt imp.

och se till att eventuella kroppar förs till kyrkogården. Varje gravsten stöder en vampyr, och det tar fem lik för att väcka liv i en sådan här blodsugare. Skelett har en olycklig tendens att vandra omkring och dra till sig oönskad uppmärksamhet. Använd fängelset för att hålla dem instängda när de har tränat sig till Nivå 4. Om du bestämmer dig för att förstöra Hero Gate, får du färre avbrott, men du kapar också din tillgång till färskt kött. Det är ditt beslut.

NIVÅ 13 CONVERSION - CHERISH



Vampyrerna samlades för att komma på vad de skulle göra med sin vattenskräck.

Ta inte portalen förrän du har tränat upp din Goblin-grupp. Förutom det grundläggande, bör du sikta på att bygga den omvändarmotor som utgörs av ett fängelse och en tortyrkammare. Se till att munkarna vandrar in på ditt land innan du förstör dem - annars kan inte dina impar ta dem. Fundera också på att bygga en separat håla för dina antihjältar. Till och med när de har omvänts kan de ställa till problem.

Av de två vägarna till Malleus, utgörs den ena av en bro som du kan sälja för att ställa till oreda. Du måste vara beredd på barrikader och fällor. I boken "Värt att veta om Vampyrer" står följande att läsa: De kan inte ta sig över vatten.

Broar runt Hero Gates förstör dem, men kom ihåg att de här även är dina munkgeneratorer. I vampyrboken nämns även: När en munk utdelar det dödande slaget, kan vampyrerna inte återskapas. Om du vill leta efter Hidden Realm Special, ska du försöka gräva dig fram vid



den mest östra Gaten.

NIVÅ 14 REAP - PEACHTREE

Först behöver du se över ekonomin. Det finns många pengasparande trick att ta till...

Använd minimala rumsstorlekar och experimentera för att göra det mesta möjliga av det tillgängliga utrymmet (se Effektiva rum).

Om du insisterar på att skaffa ett Training Room, ska du sätta en låst dörr på det och bara släppa in värdiga kämpar.

Skelett är billiga i drift, och du kommer att vilja ha ett fängelse för att dra nytta av vågorna av hjältar.

När du tar dig över lava, använd träbroar större delen av vägen, och lägg sedan en stenbro den sista biten. Sälj sedan träbron innan den brinner upp och blir förstörd.

När du erövrar en portal är det dags för löning, så skjut upp det så länge som möjligt. På en del kartor kan du rent teoretiskt klara dig med enbart omvända, spells och odöda utan att ens behöva en portal, och då behöver du ju inte ens skriva under lönechecken.

Impar bär bara utgrävt guld till skattkammaren eller hjärtat när deras packning är full. Om du släpper in alla dina imps i skattkammaren, tömmer de sina fickor på stubinen. Med lite tur finns det rika håvor i form småväxel och hjältepremier. Det behövs för en håla som enbart förlitar sig på ett par guldfyndigheter för att få verksamheten att gå runt.

När du har grävt dig ut ur startplatsen, startas hjältevågorna av att du erövrar den smala L-formade bron i norr. Fängsla och omvänd så många som möjligt.

Magiska dörrar innebär problem. När du har tid och terrängen tillåter det, är det oftast säkrare att placera en stenbro vid ena sidan och gräva ut den angränsande väggen. Det snabbaste sättet att ta sig genom en magisk dörr är att placera ut en Boulder Trap och skicka iväg den åt rätt håll - på så sätt kan du placera ut en egen dörr i hålet som uppstår. Boulder Traps är suveräna på att rensa ut suspekta korridorer. För att förstöra Hero Gates, gräver du ut och erövrar marken runt omkring.

Om du har en Firefly eller Salamander, ska du utforska lavatunnlarna i nordväst för att hitta en liten ö full med Special crates. Du kan bryta dig genom den norra väggen och använda dig av

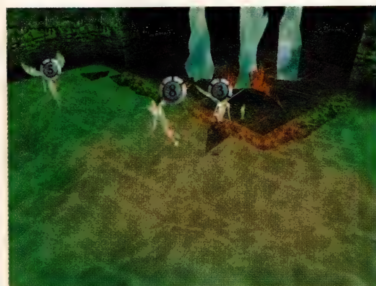
stegtekniken (träbro, stenbro, sälj) för att få en belöning till ringa kostnad. Du behöver Summon Reaper för den sista framstöten. För att släppa loss den fruktade Horny, ska du sitta på dina Mana Vaults tills du har hela 200 000. Sätt igång dina impar bakom honom medan Sentries har fullt upp.



NIVÅ 15A CRUSADE - FLUTTERSHINE

Börja med att erövra de tre första fängelserna så snabbt som möjligt. När du har rekryterat en Black Knight, ska du gräva söderut och hälsa Knud. The Mad Troll of Fluttershine är precis den karaktär du behöver för att dekorera de tomma korridorerna som omger ditt hjärta (med fällor, vill säga).

När det fjärde fängelset och Combat Pit är din ägo, ska du kolla runt efter ett Mana vault och ett hemligt område. Ta de kvarvarande rummen och bered dig på att anfalla Lord Volstag snabbt. När de hör hans skrik, kommer hans vaktstyrka att komma rusande från hemliga gångar.



NIVÅ 15B STORM - FLUTTERSHINE

Normalt sett skulle du fokusera på ingångar, men här ska du investera i många invändiga dörrar och till och med fällor. Detta saktar ner alla inkräktare som lyckas ta sig igenom ditt försvar (det här området är fullt av blixtsnabba Fairies).

Vi måste även nämna något om Combat Pit. Det har inte samma underhållskostnader som ett Training Room, men kräver en del mikromanagement. Det är sådant som dina andra miniorer tycker är distraherande. Om dina impar har fullt upp på annat håll, kanske inte de kan komma och rädda det som blir kvar - en designlösning är att lägga ett par Lair-rutor utmed ena kanten till the Pit och låsa rummet med en imp därinne.

Fatala olyckor med vänligt inställda motståndare inträffar inte så ofta, med odöda varelser löper större risk i det här rummet om du inte övervakar vad som händer och plockar ut dem tidigt. Upprepad användning av Heal förlänger varje strid och gör nivåbyggandet lite lättare för dig.

NIVÅ 16 CREEP - STONEKEEP

Om du någon gång måste hindra dina miniorer att erövra för mycket och därmed dra till sig fiendens intresse, ska du låsa dina yttre dörrar för att förhindra att det sker. Imparna blir inte arga om du plockar upp dem och håller i dem, så håll dem i handen innan du släpper ett par för att utföra särskilda uppdrag.

När du börjar erövra de kringliggande rummen, kan du genom att använda Sight of Evil övervaka vaktpatrullerna och hitta en verkstad och ett gäng hemliga dörrar. Ersätt dina vanliga dörrar med de här magiska varianterna, för att dölja räder in på nya områden.

Ont om stålar? För att bli helt självförsörjande på den här nivån, måste du utforska väster om verkstäderna och ta över biblioteket, där en alkemist är på jakt efter Philosopher's Stone. Med hjälp av hans böcker få du tag på Create Gold-spellen.

NIVÅ 17 ANGELIC - MOONSHINE

Försök inte omvända hjältar: Undergods är bara intresserade av mängden. Med detta i åtanke är det ofta bättre att transportera mycket folk till fängelserna, där de kan förvandlas till lik. Att omvända Harkans och Carrions tjänare är fullt acceptabelt.

Vid varje hörn av tempelkomplexet hittar du ett vaktrum fullt av passande offer. På grund av deras avancerade nivå, är det bästa att mjuka upp dem med Boulder-fällor och spells innan dina varelser tar hand om dem. När du har vunnit Dark Angels godkännande, bör nivån vara din. Kom ihåg att aldrig klippa till en Dark Angel. Du har inte råd med reparationskostnaderna.

Släpp dina varelser i ett tempel så kommer de att börja dyrka dina obehagliga Undergods. Bortsett från att det lugnar olyckliga varelser, drar det även in mana. Bönearbete lämnas med fördel till dina Thinker-varelser, som t ex Warlocks, eller till omvända från Overworld. Ett Trolls tankar är kanske inte så mycket ⇨

SÄRSKILDA FIENDER

Högerklicka på en fiende för att prioritera dess tillfångatagande. Du bör se en fängelsesymbol. Det talar om för dina impar att ta den fallna kroppen och föra den till fängelset så fort som möjligt.

HEMLIGA NIVÅER

De artefakter som ger tillgång till de här bonusnivåerna kallas Hidden Realm Specials, och kan hittas på nivåerna 5, 7, 10, 13 och 17. En av dem kan bara spelas när månen står i rätt läge. Av någon anledning.



(Vänster) Nivå 16 i all sin prakt.


Imparna blev som tokiga efter att ha sett Ett rum med utsikt.


Warlocks tycker om att drälla i ett trevligt bibliotek.

värda, men en munks undertryckta fantasier kan ge tillräckligt mycket mana för att driva den legendariska Lamp of Niph, Salt Balancer.

NIVÅ 18 THE BROTHERHOOD - CHERRY BLOSSOM

Inga problem att lösa här, men kom ihåg att du bara behöver förstöra Nemesis för att vinna. Om du slår en av hans söner, kommer de två andra familjemedlemmarna att försöka få revansch - vilket gör att deras egna grotthjärta lämnas öppet för ett vältajmat angrepp av Horny eller ett gäng andra varelser. Distrahera och infiltrera.

NIVÅ 19 INTERCEPTION - BUTTERSCOTCH

Håll dina varelser inlåsta till att börja med. Träna upp dem och skicka ut en imp som plockar upp specialare ur lavan. Du vill inte möta prinsarna innan du är redo att slå till. Sparka alla Fireflys som dyker upp. En Reveal Map Special, som ett gäng jättar i norr har, behövs för att hålla koll på rörelserna. Rekrytera inte den neutrala Black Knighten förrän du har gott om pengar. Han kräver en saftig lön.

Prins Balder kan fängslas i lavan på obestämd framtid. Använd dina stenbroar för att erövra hans gångar, och sälj dem när han kommer till ön. Ingen kommer att höra hans skrik. För att fånga de andra båda, kan du antingen lura ut dem på stenbroar och köra samma trick igen, eller använda låsta, hemliga dörrar för att skära av dem från Hero Gates. Eller så kan du klubba ner båda när deras patruller möts, förstås.

När du är beredd, kan du släppa dina kämpar och vara beredd på att placera ut en imp. Se till att det inte finns några låsta dörrar mellan fängelset och ditt byte. Använd Heal-spells för att hålla dina fiender vid liv under tortyren, så att de lever tillräckligt länge för att ge upp. Efter omvändandet kan du till och med tussa ihop bröderna mot varandra...



NIVÅ 20 REGICIDE - HEARTLAND

Sluta leta efter en Gem Block. En sådan existerar, men för det mesta är det guldfyndigheter du får förlita dig på.

Kung Reginald hämtar hälsa från sitt land på samma sätt som du plockar mana, så han är så gott som oslagbar på sitt eget territorium. Du måste locka bort honom från hans slott och in på territorium som han inte äger. På så sätt konfronterar du honom antingen på ditt eget område, eller i en neutral zon. På så sätt får han mindre kraft. Till och med när kungen är död, kan det verka som att *DK2* inte vill låta dig vinna. För att avsluta nivån och spelet, och för att krossa din till synes osårbara fiende, ska du använda all mana du har. Du måste en sista gång sluta en särskild pakt med mannen med hornen... PCG



KÄLLOR

Det är här som *Dungeon Keepers* och deras hantlangare hänger på sin fritid:
http://www.dkeeper2.net/
Här kan du ladda ner uppdateringar och annat till *Dungeon Keeper 2*:
http://www.dungeonkeeper.com/

Dungeon Keeper 2 fick 92% i PCG 32.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

SPELGUIDE

Multiplay är grejen, men att slåss mot en slug general kan vara en prövande erfarenhet. Vi hjälper dig att knäppa honom på näsan.

Av ALEX BICKHAM

TA: Kingdoms **är inte ett RTS för den late - du måste hela tiden hålla koll på dina resurser och dina fienders rörelser. Frukta inte: studera noggrant vår guide och och du kommer snart att vara en mästerlig taktiker, skicklig på allt från baskonstruktion till massförstörelse.**





Jag slår och piskar, du får en brysk minut.

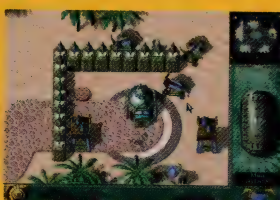
DEFENSIVA STRATEGIER OCH BASBYGGANDETS GRUNDER

När det handlar om att försvara sin bas, är det viktigaste att hålla dina närstridsenheter framför dina missilenheter. Klarar du det så är resten en smal sak.



EN MJUK START

När du börjar ett spel är det ytterst viktigt att du uppför en Lodestone innan du gör någonting annat. Din första bör vara placerad i mitten av basen, så försök hitta en plats där topografin är sådan att du kan leda fienden mot dina kanoner. Så snart din Lodestone är igång bygger du en Tier 1-barrack, sedan bygger du några marksoldater och bågskyttar och några Tier 1-byggare. Medan du gör detta låter du din monark bygga ännu en Lodestone, så nära din bas som möjligt.



MELLAN SKÄL OCH VÄGG

Nu har du lite Mana att spendera. Bygg några Tier 1- och 2-försvarsbyggnader och en Tier 2-barrack. Glöm inte att placera ut försvar nära dina Lodestones - risken är stor att de är det första din fiende slår till mot. Du bör också tänka på hur du utformar din bas. Byggande av väggar kostar tid och pengar och håller fienden utanför. Du kan också dirigera dina fiender mot dina försvarstorn med avenyer av väggar. Nu kan det vara dags att leta rätt på nya platser att bygga Lodestones på.

BOMBER OCH GRANATER

Katapulter, kanoner och andra tunga missilenheter är värdefullt försvar, tack vare sin kraft och räckvidd - särskilt om de skjuter indirekt - då de kan placeras bakom väggar. De är också bra som utkikar eftersom de kan se ganska långt. Håll en del "flytande" trupper i beredskap - som t ex Tier 2-kavalleri och soldater - för att kunna förflytta dem till stökiga områden längs din gräns. Kommendera ut några byggare på aggressiv patrullering också, eftersom de då reparerar byggnader och enheter.

COPACAMANA

Du kommer att ha dåligt med Mana vid det här laget så du har två val: expandera vidare eller förstöra dina Lodestones och bygga Divine Lodestones istället. Du kan inte bara smälla upp nya Lodestones var som helst - de måste försvara dem med enheter och helst också byggnader. Två väl försvarade Divine Lodestones kommer att ge dig tillräckligt med Mana för att kunna börja attackera på allvar. Fler enhetsproducerande byggnader hjälper dig att spotta fram arméer.





I STRIDENS HETTA

Ok, nu vet du ungefär hur du bygger en solid och försvarbar bas. Men hur använder du bäst de verktyg du har till ditt förfogande?

OLIKA TYPER AV MOTSTÅNDARE

Spelare kan delas in i tre kategorier: Sköldpaddan, som sitter på sin Mana och spelar defensivt; Björnen, som attackerar med full styrka direkt; och Ugglan, som fördelar sina resurser mellan attack och försvar. Det finns fördelar och nackdelar med varje spelstil.

SKÖLDPADDAN...
...har en löjligt välförsvarad bas, men kommer att halka efter i expansionen. När han till sist ger sig ut kan han vänta sig att alla Lodestone-platser är tagna av hans fiender.

BJÖRNEN...
...hindrar fiendens produktion från första början. Nackdelen är att hans stridslystnad inte kommer att ge honom mycket tid att utveckla balanserade och kraftfulla styrkor, eller en välförsvarad bas.

UGGLAN...
...är din värsta fiende. Han tar sig tid att skapa både defensiva och offensiva styrkor, han har en bra mix av Tier 1- och 2-styrkor och han kommer att expandera med lagom snabbhet.



TIDIGA STRATEGIER

Så snart du kan bör du bygga några Tier 1-scouter - de är både billiga och kan offras. Du måste hålla ett konstant vakande öga på din fiende för att se om han spelar som en Sköldpadda, en Uggla eller en Björn. Om han gör snabba expanderingar måste du känna till det; se till att ha några enheter tillgängliga för att avskräcka honom.

Innan dess att Mana börjar sippra in, måste du förstärka dina Tier 1-enheter. Hållen en byggare tillgänglig (för att kunna hela), bind honom till en tangent för att kunna hitta honom direkt. Bunta ihop byggare för att snabba upp byggprojekten. Detta kräver mer Mana, men skyndar på produktionen.

STRATEGIER MITT I SPELET

Dina grupper av spanare bör vara uppgraderade till raiding parties vid det här laget och du bör ha fått en ganska god bild av var din fiende gömmer sig. Börja puckla på hans Lodestones och hans produktionscentra.

Börja bygga inringade försvarstorn nära dina Lodestones eller längs tänkbara anfallsvägar. Så länge du har artilleri och närstridsenheter i närheten, kommer den här taktiken att försvaga din fiendes offensiva enheter. Börja också bygga upp en reserv av väl fördelade enheter som kan tackla alla former av attack - bevingade, markbaserade eller missilskjutande. Detta är grunden i din huvudstyrka.

SENA STRATEGIER

Vid det här laget bör du ha tagit kål på en del av din fiendes utspridda byggnader. Nu är det dags att börja tänka på en fullskalig attack.

Det ska sägas att *Kingdoms* handlar om utnötningskrig: din fiende kommer att ha gott om enheter så du kommer att tvingas använda successiva attacker för att gradvis nöta ner hans försvarsförmåga.

När du attackerar fiendepositioner, försök skicka in artillerienheter med lång räckvidd (som t ex katapulter). Dessa kommer att väcka hans styrkor till liv. De kan då skjutas/hackas till bitar av den vägg av enheter som du placerat framför ditt artilleri.

Försök alltid hålla en bra blandning av närstrids- och missilenheter (t ex 60/40) och skjut fram två- eller treuddiga attacker mot din fiendes positioner, för att på så vis försvaga hans styrkor på alla fronter. När du ser dem, försök rikta in dig på Lodestones, byggare och magiker.







Aramon förlorade alltid poäng i dressyrtävlingarna.



Broar kan användas som effektiva flaskhalsar på slagfältet.

ARAMON – Hårda medeltida män



Att spela med en Aramon-armé är en lektion i solid, grundläggande strid, där häxeri och andra lömska företeelser spelar liten roll. De har bra defensiva enheter och artillerienheter, där deras Cannon är den mest framträdande. Den här armén skojar du inte bort - de är hårda.



ELSIN
Styrkor: Bygger Tier 1-byggnader, kan kasta trollformlerna Lightning, Meteor och Earth Wave. **Svagheter:** Förlora honom och det är finito.



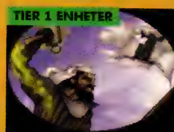
ARCHER
Styrkor: Attack och försvar tidigt i spelet, luftförsvar. **Svagheter:** Närstrid mot odöda.



CATAPULT
Styrkor: Lång räckvidd, stor skada, basförsvar **Svagheter:** Otymplig, långsam, sårbar.



HORSEMAN
Styrkor: Snabb, bra till försvar och attack tidigt. **Svagheter:** Inte särskilt tuff, svag gentemot bågskyttar.



MAGE BUILDER
Styrkor: Konstruerar Tier 1/Tier 2-byggnader **Svagheter:** Klen, dålig attack



SPYHAWK
Styrkor: Rekognoscering, mycket snabb **Svagheter:** Väldigt klen



SWORDSMAN
Styrkor: Pålitlig fotsoldat, billig **Svagheter:** Blir föråldrad lite för snabbt



WATCH TOWER
Uppgift: Tidigt försvar, luftvärn **Extra info:** Ger vika för kombinerade attacker.



BARRACKS
Uppgift: Producerar alla Tier 1-enheter **Extra info:** Går snabbt att bygga



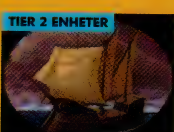
GATE
Uppgift: Släpper in de egna styrkorna **Extra info:** Snabb att bygga, mycket användbar



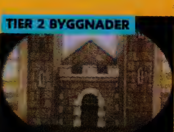
LODESTONE
Uppgift: Samlar viktig Mana **Extra info:** Mycket svag, kräver konstant bevakning



WALL
Uppgift: Skyddar bas och byggnader **Extra info:** Byggs på nolltid, mycket tuff



WAR GALLEY
Styrkor: Transportskepp och slagskepp i ett, kraftfull kanon **Svagheter:** Långsam



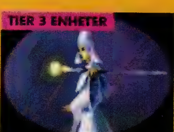
KEEP
Uppgift: Bygger Tier 3-trupper **Extra info:** Byggs av Mage Builder



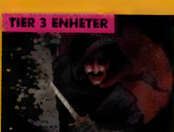
STRONGHOLD
Uppgift: Försvarar baser och byggnader **Extra info:** Kraftfull kanon, bra räckvidd, spårar målen långsamt



TREBUCHET
Uppgift: Bombarderar byggnader/befästningar **Extra info:** Extrem kraft och räckvidd, långsam omladdning, svag



ACOLYTE OF ANU
Styrkor: Helar och återuppväcker, frammanar Gold Dragon **Svagheter:** Svag



ASSASSIN
Styrkor: Begränsad förmåga att hålla sig dold **Svagheter:** Inte så stark, kamouflaget beror på personlig Mana



BARBARIAN
Styrkor: Träffar flera fiender med ett enda slag **Svagheter:** Mycket långsam, givet mål för missiler



CANNONEER
Styrkor: Indirekt eld, gör indirekt och stor skada **Svagheter:** Slö, svag, kan träffa egna trupper



KNIGHT
Styrkor: Mycket snabb, mycket tuff **Svagheter:** Sårbar för attacker från luften



MAGE ARCHER
Styrkor: Paralyse, Fire och målsökande pilar, lång räckvidd **Svagheter:** Svag



TITAN
Styrkor: Mycket tuff, stor skada **Svagheter:** Långsam, sårbar för distansattacker



GOLD DRAGON
Styrkor: Mycket tuff och snabb, tre attacker **Svagheter:** Dyr, tar lång tid att få



ARAMON – ANU DEITY
Styrkor: Kraftfull, extremt tuff **Svagheter:** Dyker bara upp slumpmässigt



DIVINE LODESTONE
Uppgift: Samlar änu mer Mana **Extra info:** Tuffare, mer effektiv

BRA ATT VETA

En Aramon-styrka är alltid en bra allround-armé, med en utmärkt blandning av artilleri, enheter med lång räckvidd och enheter för närstrid; därför är det enkelt för dig att balansera offensiva/defensiva trupper. Så snart du har ditt Keep igång kommer du att få tillgång till några av de bästa soldaterna och bågskyttarna i spelet. Tre gyllene regler finns dock:

1. Understöd alltid dina soldater eller bågskyttar, annars är de dödens lammungar
2. Det går relativt enkelt och snabbt att bygga bra basförsvar, så du måste bevaka dina Lodestones.
3. Titta alltid uppåt. Bortsett från din Gold Dragon har du ingen offensiv luftenhet.







TAROS – Mörkrets makter

Lokken, Taros monark, är något av en Necromancer och är mer intresserad av svart magi och att skaffa sig makt, än av ära och ädelhet. Armén är därför kraftigt beroende av trollformler - alltså i princip motsatsen till det trevliga och väluppfostrade Aramon-packet.



LOKKEN
Styrkor: Kan bygga alla byggnader, kasta Fireball, Tracking Fireball och Fire Wave
Svagheter: Förlorar du honom är det klippt



BLACK KNIGHT
Styrkor: Snabb, bågskytt, odöd (mindre påverkan från bågskyttar)
Svagheter: Inte så tuff



CAGED DEMON
Styrkor: Bra försvar, lång räckvidd
Svagheter: Orörlig



DARK MASON
Styrkor: Frammanar försvarsbyggnader
Svagheter: Har inga vapen



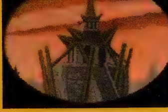
EXECUTIONER
Styrkor: Billig och effektiv, en utmärkt basenhet
Svagheter: Långsam, inte så tuff



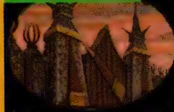
GARGOYLE
Styrkor: Snabb, flyger, utmärkt spanare
Svagheter: Inga vapen, klen som en mindre kattunge



ZOMBIE
Styrkor: Billig och trevlig, kan återuppväckas
Svagheter: Mycket långsam, ganska klen



CABAL
Uppgift: Frammanar Tier 1-enheter
Extra info: Byggs av Dark Mason/Lokken



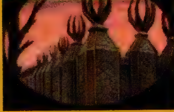
GATE
Uppgift: Släpper igenom de egna styrkorna
Extra info: Byggs endast av Lokken



LODESTONE
Uppgift: Samla Mana
Extra info: Behöver skyddas konstant, inte särskilt tuff



MAGE TOWER
Uppgift: Bas- och byggnadsskydd
Extra info: Mycket kraftfull, skjuter snabbt



WALL
Uppgift: Statiskt basförsvar
Extra info: Tuff, billig, snabbyggd



FIRE DEMON
Styrkor: Lång räckvidd, guidad attack
Svagheter: Långsam, sårbar för bombardemang



IRON BEAK
Styrkor: Bra bombare, snabb, billig, förödande i större antal
Svagheter: Svag



SKELETON ARCHERS
Styrkor: Lång räckvidd, träffsäkra
Svagheter: Tenderar att falla i bitar



WEATHER WITCH
Styrkor: Kastar Tornado, Thunderbolt och Ice Storm
Svagheter: Klen



ABYSS
Uppgift: Frammanar Tier 2-enheter
Extra info: Frammanar bara fyra enhetstyper



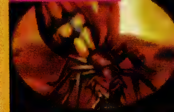
BLADE DEMON
Styrkor: Bra kämenenheter, snabba och starka
Svagheter: Dyra, relativt svaga



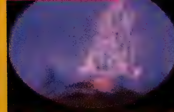
DARK PRIEST
Styrkor: Flyger, snabb, kastar trollformler
Svagheter: Bara han kan skapa Divine Lode



FIRE MAGE
Styrkor: Kastar Death Breath, Fire Swirl och Fire Storm
Svagheter: Dyr, tar lång tid att få



FIRE SPOUT
Styrkor: Flamattack, kamouflagemöjlighet
Svagheter: Stort mål, dyr



GHOST SHIP
Styrkor: Flyger, transporterar, potent magisk attack
Svagheter: Klen, dyr



LICHE
Styrkor: Suger liv från enheter i närheten...
Svagheter: ...inklusive dina



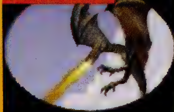
MIND MAGE
Styrkor: Får enheter att byta sida, snabb
Svagheter: Svag, dyr



SKY KNIGHT
Styrkor: Flyger, mäktig, snabb, tuff
Svagheter: Dyr, tar lång tid att få fram



TEMPLE
Uppgift: Frammanar Tier 3-enheter
Extra info: Byggs av Dark Mason/Lokken



BLACK DRAGON
Styrkor: Extremt tuff, extremt snabb, extremt mäktig
Svagheter: Mycket dyr, tar evigheter att få fram



DEITY OF TAROS – BELIAL
Styrkor: Extremt tuff, mäktig och snabb
Svagheter: Kräver en Dark Priest, dyker upp helt slumpmässigt



DIVINE LODESTONE
Uppgift: Samlar Mana åt dig
Extra info: Mycket effektiv, tuffare än den vanliga Lodestone

BRA ATT VETA

Spela med en Taros-armé och du tvingas bekanta dig med en uppsjö av olika formler (vilket är det som verkligen gör den här armén till vad den är). Utöver det, måste du producera mängder av billiga odöda enheter för att skydda dina många magiker under strid. Glöm inte dessa goda råd:

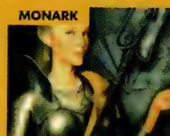
1. En Dark Priest eller en Dark Mason kan återuppväcka odöda enheter om han är i närheten - håll alltid en tillgänglig.
2. Står du inför en stor samling fiender? En grupp Mind Mages kan vända på förutsättningarna.
3. Personlig Mana är mycket viktigt för Taros armé. Gå igenom dina Mages för att ge dem tid att återhämta sina krafter.





VERUNA – Ett gäng salta sjömän

Verunanerna är av naturen ett sjöfarande folk och en skräckinjagande fiende; med sina många vattenburna enheter dominerar de haven och bara en dåre skulle utmana dem på deras egen hemmaplan. De har dessutom en ganska biffig uppsättning landenheter inklusive musketeers och berserkers.



KIRENNA
Styrkor: Simkunnighet, kraftfulla vattenformler, bygger alla Tier 1-enheter
Svagheter: Utan henne är du ingenting



CATAPULT
Styrkor: Indirekt eld, kraftig attack, lång räckvidd
Svagheter: Klen, otymplig, långsam



CROSSBOWMAN
Styrkor: Luftvärn, långdistansattack, billig
Svagheter: Inte direkt tålig



PARROT
Styrkor: Snabb, flyger, utmärkt spanare, billig
Svagheter: Mycket svag, inga vapen



PRIESTESS
Styrkor: Bygger Tier 1- och 2-byggnader, helar enheter
Svagheter: Har inga vapen



WARRIOR
Styrkor: Billig fotsoldat som går snabbt att bygga
Svagheter: utkonkurreras snabbt, tunt pansar



ENCLAVE
Uppgift: Frammanar Tier 1-enheter
Svagheter: Billig, snabbyggd



GATE
Uppgift: Släpper igenom de egna styrkorna
Extra info: Svagare än murar, men användbar



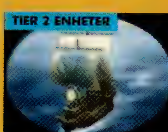
GUARD TOWER
Uppgift: Försvara baser och byggnader
Extra info: Försvar mot luft- och markattacker



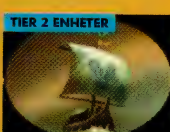
LODESTONE
Uppgift: Samlar in Mana
Extra info: Måste försvaras, ganska svag



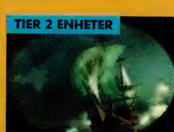
WALL
Uppgift: Statiskt bas- och byggnadsförsvar.
Extra info: Byggs på sekunder, håller i evighet



FLAGSHIP
Styrkor: Bygger Tier 1- och 2-enheter, skjuter pilar
Svagheter: Begränsad till havet



HARPOON SHIP
Styrkor: Mycket kraftfull attack, tuff
Svagheter: Långsam, dyr



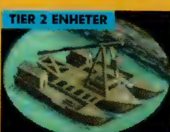
MAN OF WAR
Styrkor: Kanoner, transporterar enheter.
Svagheter: Långsam, dyr att bygga



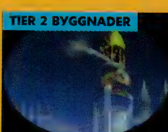
MARINE TRANSPORT
Styrkor: Enhetstransporterare, stort utrymme
Svagheter: Inte så tuff, långsam



SKIFF
Styrkor: Utmärkt spanare till havs, snabb, skjuter pilar (bra som luftvärn)
Svagheter: Svag



TREBUCHET SHIP
Styrkor: Kraftfull långdistansattack
Svagheter: Dyr, svag, långsam



BASTION
Uppgift: Försvara bas och byggnader
Extra info: Kanon, långsam avfyrning, men kraftfull



CITADEL
Uppgift: Frammanar Tier 3-enheter
Extra info: Dyr, lång byggtid



FLOATING TOWER
Uppgift: Försvar till havs
Extra info: Kraftfull Ballista-attack, stillastående



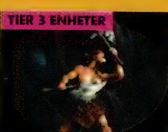
MORTAR
Uppgift: Stationär artillerienhet
Extra info: Indirekt eld, ganska sårbar för flygande enheter



SEA FORT
Uppgift: Konstruerar Tier 2 marina enheter
Extra info: Byggs vid kusten



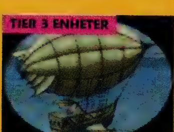
MUSKETEER
Styrkor: Utmärkt räckvidd, kraftfull attack
Svagheter: Dålig i närstrid, långsam omladdning



BERSERKER
Styrkor: Mycket snabb vid attacker
Svagheter: Inte så tuff, dyr



AMAZON KNIGHT
Styrkor: Mycket snabb, distansattack
Svagheter: Svag, dyr



DIRIGIBLE
Styrkor: Flyger, bomb- och pilattacker
Svagheter: Långsam, ganska sårbar



CRUSADER
Styrkor: Tuff, en utmärkt enhet för närstrid
Svagheter: Långsam, dyr



PRIEST OF LIHR
Styrkor: Bygger Tier 4-enheter och byggnader, går på vatten, kastar Water Ball
Svagheter: Långsam, svag



SEA DRAGON
Strykor: Flyger, tre kraftfulla magiska attacker
Svagheter: Löjligt dyr, tar evigheter att få fram



DEITY OF VERUNA – LIHR
Strykor: Fantastisk på allt
Svagheter: Kräver Priest Of Lihr, dyker upp slumpmässigt



DIVINE LODESTONE
Uppgift: Samlar mer Mana
Extra info: Tuffare än vanlig Lodestone, supereffektiv



PILLAR OF LIGHT
Uppgift: Byggnad för att hela sårade
Extra info: Helar alla Veruna-enheter i närheten

BRA ATT VETA

Du kanske tror att en Veruna-armé är skräddarsydd för uppdrag till havs. Sanningen är att de är bättre till havs än någon annan men, men de är också bra på torra land. Musketeers är utmärkta långsdistansenheter, men du bör använda dem i grupp för att kompensera för deras långa omladdningstid. Här är några andra saker du bör tänka på:

1. Trebuchet-skepp kan skjuta in mot land, så placera dem utanför kusten och bomba fienden från avstånd (utan flygande enheter är det kört för honom). Dina skepp behöver dock defensivt stöd.
2. Berserkers är nästan lika snabba som kavallerienheter - använd dem till snabba räder och till mindre skärmytslingar, understödda av Amazon Knights.
3. Om Kirenna blir beskjuten låter du bara henne försvinna ner i havet. När hon är i sjöjungfruläge simmar hon i säkerhet.

ZHON – Skogens skräck

Zhons "folk" har gett efter för sina djuriska instinkter och är skräckinjagande krigare, mer än väl kapabla att sprida förvirring och förstörelse i lika delar. Med bara fyra byggnader totalt erbjuder de en helt annorlunda spelupplevelse.

MONARK

THIRSHA
Styrkor: Flyger, kastar trollformler, frammanar Tier 1-byggare
Svagheter: Förlora henne i strid och det är "adios, muchachos"

TIER 1 ENHETER

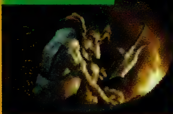
BAT
Styrkor: Flyger, snabb, bra spanare
Svagheter: Dör snabbt



BEAST HANDLER
Styrkor: Frammanar Tier 1-enheter,
Svagheter: Klent byggd



BEAST TAMER
Styrkor: Frammanar Tier 2-enheter
Svagheter: Svag, inga vapen



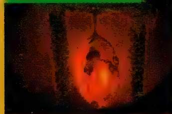
GOBLIN
Styrkor: Billig, bra enhet i grupp
Svagheter: Bara lätt skyddad



HUNTER
Styrkor: Bra på håll, snabb, bra luftförsvar
Svagheter: Endast lätt skyddad



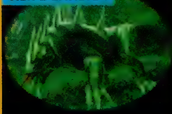
TROLL
Styrkor: Tuff, hyfsig i närstrid
Svagheter: Lite slö



LODESTONE
Uppgift: Att samla Mana
Extra info: Kräver konstant bevakning



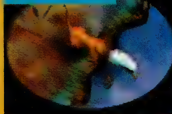
SACRED FIRE
Uppgift: Helar egna enheter i närheten.
Extra info: Placera på kritiska punkter för lite snabb healing



BASILISK
Styrkor: Förvandlar fiender till sten
Svagheter: Långsam och lufsande, ett bra mål



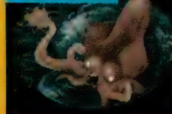
BEAST LORD
Styrkor: Frammanar Tier 3-enheter, bra distansattacker
Svagheter: Inte särskilt tuff, långsam



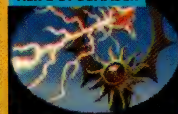
GRYPHON
Styrkor: Flygare, snabb, distansattack, luftförsvar
Svagheter: Svag



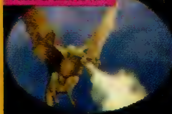
HARPY
Styrkor: Får fiendetrupper att byta sida.
Svagheter: Dyr



KRAKEN
Styrkor: Bra försvar mot luft-, land- och havsattacker.
Svagheter: Vistas bara i vatten



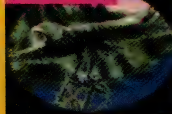
DEATH TOTEM
Uppgift: Försvara baser och byggnader
Extra info: Kraftfull blixtattack



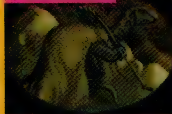
DRAKE
Styrkor: Flyger, snabb, kraftfull flamattack
Svagheter: Inte så tuff som man skulle kunna tro, dyr



JUNGLE ORC
Styrkor: Tuff, bra i närstrid, utmärkt kärnenhet
Svagheter: Hög kostnad, tar lång tid att få



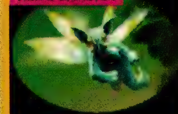
ROC
Styrkor: Transporterar enheter mycket snabbt
Svagheter: inga vapen



SHAMAN
Styrkor: Bygger Tier 4-enheter och byggnader, kraftfull blixtattack
Svagheter: Långsam, dyr, tar tid att få



STONE GIANT
Styrkor: Utmärkt missilattack, tuff
Svagheter: Stort mål, långsam



WISP
Styrkor: Flyger, snabb, kraftfull blixtattack dock
Svagheter: Inte billig, med tanke på byggtiden



ANCIENT DRAGON
Styrkor: Mycket kraftfull, mycket snabb, tuff, har magiska attacker
Svagheter: Hög kostnad, byggtiden



DEITY OF ZHON – TAMMUZ
Styrkor: Supermäktig
Svagheter: Dyker bara upp slumpmässigt, kräver Shaman



DIVINE LODESTONE
Uppgift: Shake your Mana maker, baby...
Extra info: Extremt effektiv, tuffare än en vanlig Lodestone

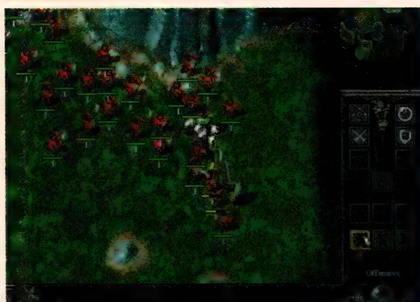
BRA ATT VETA

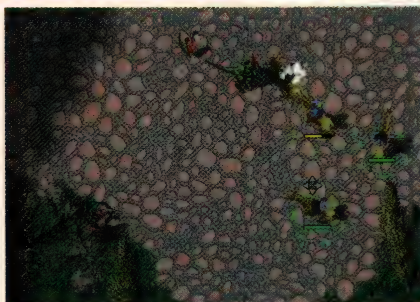
Med Zhon bygger du inte direkt en bas utan du tar den med dig: dina Zhon-byggare kan trolla fram trupper utan några som helst faciliteter. Du måste skydda dina Lodestones med Death Totems, men så länge du håller dina byggare sysselsatta och borta från strid är det svårt för fienden att ta sikte på dem. Här är några tips:

1. Det fina med Zhon-armén är rörligheten - bara håll dina Beast Masters borta från frontlinjen och du kan klämma fram fler enheter.
2. Zhons flygande enheter är bland de bästa i spelet, Drakes är perfekta för i princip vilken typ av uppdrag som helst - låt dem bara inte landa i närheten av fiendetrupper.
3. Smäll upp Sacred Fires överallt: inget slår en evigt hälsosam armé. Givetvis skyddar du eldarna med Death Totems.



Katapulter är bra som försvar men är klent byggda.





Total Annihilation: Kingdoms fick betyget 85% i PCG 33.

SPELGUIDE DEL 1

KINGPIN

Trots att *Kingpin* egentligen är ett ganska sunkigt spel, så har det rätt många anhängare. Här är lite hjälp på vägen för de behövande. **Av MARK DONALD**

EPISOD 1 - SKID ROW

Banka ett hål i planket bakom dig. Gå nedför trapporna och plocka upp lite ammo.

Glid nedför gränden och snacka med den första personen du möter (använd Positiv-tangenten). Han kommer att be om en dollar. Om du kan hitta en dylik så kommer han att ge dig en kofot, vilken har bättre räckvidd än röret. För tillfället har du dock inga pengar, så först och främst måste du snoka runt lite.

Lite längre fram stöter du på en riktig slusk, som står och hänger med sin donna. De gillar dig inte för fem öre, så spring iväg eller slå ihjäl dem. Väljer du det senare så kan du sedan plundra dem på värdesaker. Huka dig helt enkelt ner vid kropparna och tryck på "aktivera". Du kan nu betala fyllot och erhålla din kofot. Om du känner för det du ju sedan alltid slå ner honom med densamma, och ta tillbaka stålarna som han så nesligt tillskansat sig.

Ta höger där gränden delar sig. Tala med kvinnan för att få reda på hur du ska komma förbi vakterna. Du kan helt enkelt inte slå ner dem. Istället ska du, i skydd av grändens skuggor, lyssna till deras radio. När volymen plötsligt höjs kommer vakterna att samlas runt apparaten med ryggarna vända mot dig, och då ska du lubba till lagret och gå in genom den andra dörren på vän-



(Ovan) Dansa! (Vänster) Näsblodet kom vid helt fel tidpunkt.

GRÖNGÖLINGSBOKEN ANNO 1999

Har du verkliga svårigheter att ta dig fram i *Kingpins* värld av sluskar och kriminella? Läs då denna nybörjarguide.

1. *Kingpins* karaktärer reagerar olika på dina förehavanden, beroende på om du har ett vapen i handen eller endast ett leende på läpparna. Således är det bäst att ha bössan i hölstret om du vill fråga först, och skjuta sedan.

2. Om du talar snällt (Positivt-läget) till olika NPC:s, kan detta resultera i att de erbjuder sig att gå med i ditt gäng - om de får betalt. När detta inträffar så kan du generellt sett sluta dig till att det snart kommer bli skjuta av, så det är vanligtvis ett smart drag att anlita alla hårdhudingar som erbjuder sina tjänster. Snygga till dem innan strid genom att trycka på kommando-tangenten (Q är default); de kommer då att stå stilla medan de blir helade. Så kan du dock inte hålla på i all evighet, och det bästa du kan göra med dina medhjälpare är faktiskt att ha dem som levande sköldar.

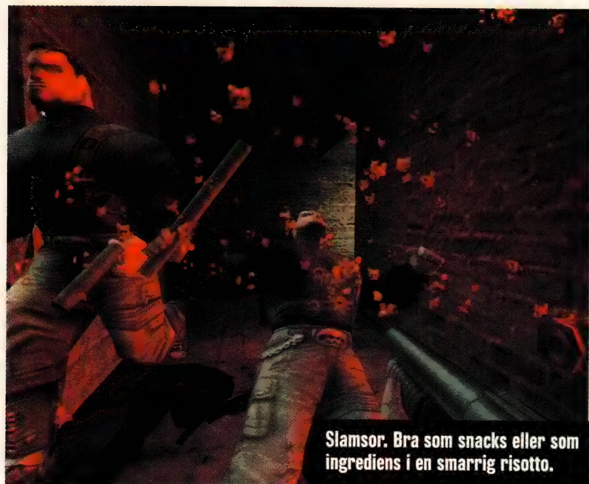
3. Om du inte kommer någonvart med att vara snäll, så kan du alltid pröva några förolämpningar eller lite hotelser. Med rätt teknik kan du då pressa fram användbara ledtrådar - och om de tjafsar emot, ja då är det ju bara att blåsa skallen av dem.

4. Kom ihåg att du kan hålla dig ajour med handlingen genom att använda "["- och "]"- tangenterna. Tryck på Tab två gånger (du går in i inventoryt och ut igen) för att rensa bort gammal text.

5. Om du har rätt nyckel till en dörr så går den alltid att öppna. Du behöver inte använda Aktivera-tangenten. Nästan alla dolda spakar och knappar fungerar också automatiskt, men det finns undantag. Om en knapp inte reagerar när du går mot den, använd då Aktivera-tangenten.

6. Den fiende som överlever en attack med eldkastaren kommer med stor sannolikhet att skjuta tillbaka. Bered dig därför på att få avsluta jobbet med ett mer pålitligt vapen.

7. *Kingpins* NPC:s är inte riktigt lika pundiga som i en del andra shooters. Om du låter en vakt komma undan så är det sannolikt att han dyker upp igen - tillsammans med sina polare. Slakta dem därför alltid på plats; om de flyr är det bara att spåra upp dem genom att följa blodspåren.



Slamsor. Bra som snacks eller som ingrediens i en smarrig risotto.

ster sida. Söla inte: vakterna kommer att förfölja dig om de ser dig. Gå in genom vipporten (tryck på "Aktivera"), klättra uppför stegen till plattformen, och ta föremålen som ligger bakom lådan. Fortsätt genom nästa dörr, gå uppför trappan (det finns lite hälsa på hyllan till vänster) och ta kål på killen vid kassaskåpet. Ta ficklampan och whiskyflaskan, och muddra sedan liket. Nu vill du förstås ha upp kassaskåpet, så gå tillbaka till fyllot som satt lutad mot väggen i början av nivån. Han kommer att ge dig kombinationen i utbyte mot flaskan.

Ha sönder lådan, och slå sedan in ventilationsgallret bakom den. Ta dig ut på andra sidan, och gå in i vaktrummet när du väl kommit ner till marknivå. Gör dig av med vakten och vänd dig sedan mot bordet och kika efter ventilationsgallret uppe till höger vid väggen där lådorna står. Leta reda på en låda märkt "M". Dra den (använd "Aktivera"-tangenten) runt till vänster om lådan som den stod intill. Skutta upp på den första högen och hoppa sedan över till nästa hög, den som står nära väggen med ventilationsgallret. Slå sönder den och ta dig in i gången.

SKID ROW

Kartnamn: sr1

När du kommer ut ur gången så hamnar du på en hylla. Där ligger en magnetic coil som du ska plocka upp, och sedan ska du hoppa ner och ta ammon som ligger på hyllan under.

Ta trappan ut ur lagerbyggnaden, gärna i rask takt så att inte vakterna kommer åt dig. Återvänd till platsen i gränden där vägen först delade sig, och ta vänster till du når en Pawn-O-Matic. Gå in och byt din coil mot en pistol. Den känns liksom mer rätt.

När du rotat klart inne i butiken så ska du rekrytera biffen utanför för 10 dollar. Nu har du eldkraft nog att ta hand om de där förhatliga vakterna vid lagret. Innan du gör detta så ska du dock återvända till vinalkisen och byta spriten mot kombinationen. När vakterna väl är satta ut spel så kan du länsa kassaskåpet och gå till Pawn-O-Matic för att investera i några uppgraderingar till din pistol.



Här, ta min söndermöglade salami också.

Återvänd till stället i gränden där vägen delar sig och ta den vänstra vägen. Gå till gänget som hänger vid trappan, och mucka gräl med dem. När du gjort slut på dem så tar du trappan ner till kloakerna.

SEWERS

Kartnamn: sewer

Ta till höger där kloaken delar sig, och fortsätt fram till nästa delning. Öppna dörren och fortsätt fram tills du hittar ett litet lager. Ta hand om busarna och länsa sedan deras tillhåll på ammo med mera. Dra lådan bort till hyllan och kliv upp och hämta hagelbössan.

Återvänd ner till kloakerna och fortsätt rakt fram. Ta första till höger och fortsätt sedan till vänster, in i kloaken markerad "South R14". Ta höger och sedan höger igen vid nästa delning. Gå uppför trapporna och öppna dörren.

THE SUPER

Kartnamn: sr2

Ta dig ut ur kloakerna, ta första till höger och fortsätt framåt tills du kommer till Jax's Bar. Här möter du en man. Döda honom. Och hans flickvän. Och hans hund. Var tacksam över att han inte har några barn, och glöm inte bort att sno hans klocka. Gå nu in genom dörren som bär skylten "Danger: Guard Dog". Gå uppför trappan, döda mannen och kvinnan, och ta prylarna från hyllan till höger. Du kommer även att finna en motorcykel, men den behöver ett batteri. Gå in på Jax's Bar och betala 10 dollar i inträde. Inne i baren finns två hårdhudingar som gärna hyr ut sina tjänster - men du bör nog spara dem till senare - och en obehaglig typ som gärna byter en nyckel mot klockan. Gå ut från baren och nedför gränden på andra sidan gatan, mellan de två byggnaderna. Håll till höger (du kan rota lite i containern om du behöver hälsa). Ta till vänster och leta upp en dörr med texten "Roof Access". Ta hand om skurkarna och gå uppför trappan till våning 4.

Gå över gångbron och putta på boxen på andra sidan tills du kan nå luftkonditioneringsanordningen ovanför dörren. Här finns 25 dollar, lite hälsa och några patroner i en låda.

Gå nu in genom dörren och ta första till höger, in till vaktmästarlokalen. Ta patronerna och hälsan från hyllan till höger, och ta dig sedan upp till ventilationsgallret via högen av lådor. Tre hårdingar väntar dig på andra sidan. Ta pistolen och hälsan, och stick sedan därifrån. Ta till höger vid slutet av korridoren. Döda gangstern och sno de 100 dollar som han förvarar i kylen. Gå sedan tillbaka nedför hallen ⇨




Killen var maskerad utifall att hans mamma skulle se på nyheterna den kvällen.

⇨ och ta andra till vänster. Förstör brädorna och ta dig nedför trappan. Ta till höger och gå nedför gatan. Gå igenom dörren och fram till nästa korsning.

MEAN STREETS

Kartnamn: sr3

Ta dig nedför spiraltrappan via avsatserna, balkarna och plattformarna, och gå sedan genom dörren och in i gränden. Gå in i byggnaden och genom dörren till vänster. Gå uppför de vänstra trapporna och fortsätt ända till toppen. Ta höger två gånger och öppna dörren. Säg hej till busen och döda honom. Sno sedan hans ammo, rustning och med-kits. Gå sedan tillbaka nedför trapporna. När du kommer ut ur det lilla rummet så ska du ta till vänster igenom dörren. Gå uppför trapporna och hoppa ut genom fönstret till höger. Gå längs avsatsen tills du når fönstret mitt emot gränden. Ta hand om fienderna, och hoppa sedan in och hämta godsakerna, däribland lite kräm till eldkastaren. "Aktivera" nu spaken på vägen för att låsa upp den första dörren till höger (den du passerade när du kom in i byggnaden). Kliv ut genom fönstret och hoppa ner på lådorna nedanför. Återvänd till dörren som du låste upp. Gå nedför gatan, och ha ihjäl all ohyra du stöter på. Slå sönder golvet på den sönderkörda bilen, och ta ammunitionen från lådan.

Fortsätt genom nästa dörr, och gå sedan nedför trapporna. Sedan ska du gå nedför hallen och uppför trapporna. Ta död på buset. Håll vänster, gå uppför trapporna, och ta vänster efter nästa dörr. Ha vapnet redo och gå in genom nästa dörr du ser. Döda allt du ser, och sno sedan allt du ser. Några riktigt fina prylar hittar du på bordet. Gå ut genom dörren till vänster, längst bort i rummet.

THE JESUS

Kartnamn: sr4

Den här nivån är inte så stor. Fortsätt nedför korridoren tills du når ett skrotupplag. Massakrera mupparna, och plocka sedan upp batteriet som ligger i bagageutrymmet på bilen som är undangömd i skrothögen till höger (använd sidan på högen som trappa).

Gå nu tillbaka genom "Mean Streets"-nivån (karta sr3) och in på "Super" (karta sr2). Gatorna är fulla av gangstas, så var alert. Ditt nya batteri låter dig köra iväg med motorcykeln vid Jax's Bar: batteriet installeras automatiskt när du rör vid bågen. Rulla iväg till nästa episod.

EPISOD 2 - POISONVILLE

Kartnamn: pv_h

Du måste hämta Louies papper från kassaskåpet. Du har två valmöjligheter: du kan fuska, i så fall ska du ta en titt på rutan "Oärlighet Varar Längst"; eller så kan du förlita dig till ditt kvicka avtryckarfinger och snabba slutledningsförmåga. Du valde det senare? Bra. Ta dig först till toppen av hissen (lämna kassaskåpsprängarna tills vidare) som finns vid slutet av tunneln med de två vakterna, mitt emot Louies lagerlokal. Gå uppför trapporna, förbi stegen och den stängda dörren, och in genom den andra dörren. Gå ner och runt trapporna, och ta sedan den lilla trappan upp genom nästa dörr. Klättra inte uppför stegen, utan gå istället runt tunnorna och genom skjutdörrarna. Gå över gården och in genom de andra skjutdörrarna på andra sidan. Ta lite rustning från boxen till höger.

Gå igenom dörröppningen och uppför trapporna, och sedan vidare genom dörröppningen till höger. Öppna dörren i slutet av korridoren och gå ut, strax intill kraftgeneratorn vid foten av trapporna.

Håll till vänster och gå igenom området med pelarna, runt tunnorna, uppför trappan och igenom dörröppningen. Gå uppför trapporna och öppna dörren. Det finns ännu en dörr till höger, och bakom den finner du nyckeln till elrummet. Du måste stänga av strömmen innan du kan nå kassaskåpet. Gå tillbaka till området utanför kraftgeneratorn, och gå uppför trapporna på andra sidan vägen. Gå in genom dörren till vänster. Klättra uppför stegen och öppna dörren till elrummet. Gå nedför trapporna och "aktivera" spaken som stänger av strömmen till grinden som hindrar dig från att nå kassaskåpet. Återvänd nu till baren och rekrytera någon av kassaskåpssprängarna. Oturligt nog så respawnar fienderna, så du kan inte röja en säker väg fram till kassaskåpet - du måste helt enkelt gå tillbaka samma väg som du kom. (Se till att skydda killen som du anlitat.


Vårstädningen gick ovanligt snabbt det året.


Okej, vem har hängt fyra röda månghörningar på väggen?

Du kommer att behöva honom - för stunden, i alla fall.) När du har kommit till skåpet så ska du peka på killen och trycka på "kommando"-knappen, för att därefter peka på skåpet och trycka på "aktivera". Din man kommer då att göra sitt jobb. Om du känner dig lite snål så kan du ju alltid döda honom när han väl utfört jobbet. Då slipper du liksom betala honom. Återvänd med pappren till Louie på Club Swank. Han kommer då att ge dig en Production Facility Key, och tillstånd att anlita hans vakter som medhjälpare.

Använd nyckeln för att öppna dörren vid lastkajen, som vaktas av tre unga huliganer. Du kan nu avsluta nivån. Alternativt så kan du, på vägen ut från Club Swank, gå igenom den första städskrubbsdörren som du ser. Bryt bort plankorna som täcker fönstret, klättra upp på röret och ta eldkastarbehållaren. Hoppa sedan ner på det nedre röret, klättra upp på avsatsen, och tillbaka in genom fönstret.

BLANCO INDUSTRIES

Kartnamn: pv_b

Ta dig in genom det första ventilationsgallret, och hoppa sedan till röret. Gå igenom fler ventilationsgångar tills du ser ett galler i golvet som du kan slå sönder. Hoppa ner. Gå tillbaka längs röret och hoppa ner på gården för att hämta bronyckeln. (Ett fusk finns tillgängligt.) Starta pumparna genom att "aktivera" de båda spakarna. Bronyckeln ger tillgång till det avhängnade området där det finns en spak. "Aktivera" spaken så sänker sig bron. Tryck till dig hissen genom att peka på den lilla röda knappen och "aktivera" den. Glid genom nästa sektion, dra i spakar, och nita skurkar. Se på boss-sekvensen.

LIZZIE'S PROBLEM

Kartnamn: sy_h

Du måste återbörda Lizzies avhuggna huvud till hennes ex-pojkvän "Big Willie". Helt okej. Den första nyckeln finns på ett lik som nog känner sig lite "sänkt" med sina bästa betongskor och allt. Du måste simma genom en hel del rör, så se till att du hämtar andan då och då. När du hittar liket så ska du slå på det med din kofot tills nyckeln trillar fram. (Här finns det också ett fusk tillgängligt.)

För att få tag på den andra nyckeln så måste du besöka Big Willie. Han finns inne på toaletten på puben Salty Dog. (Här kan du återigen prova ett fusk.)

PIER PRESSURE

Kartnamn: sy_1

Håll till vänster till en början. Gå genom dörren och förbi lastbilen, så hittar du nyckeln till skeppsvarvet (eller så kan du fuska). Gå till rummet med den lösa takventilen, och kliv upp på lådorna som står utmed väggen. Skutta över till den stora lådan, och hoppa/spring sedan uppför ventilationsröret.

Snart kommer du till ett ställe där röret delar sig. Ta vänster till förvaringsutrymmet, och sno rustningen som ligger på hyllan. Gå nu till den stora båten, och skjut alla som visar sig. När detta är gjort kommer dörren till båten att öppna sig.

DAS BOOT

Kartnamn: sy_2

Det är julafton. Spring runt på båten och samla på dig alla godsaker. För att ta kål på bosen måste du måste du nå maskinrummet. För att kunna öppna dörren behöver du oljekannan som finns på en hylla i ett av förvaringsutrymmena (här finns det ett fusk, bara så att ni vet). Aktivera dörren till maskinrummet. Nästa sektion är helt linjär, så skjut bara ner alla fiender du möter och fortsätt framåt i samma riktning. Bossen är hård som sten, och han käkar taggtråd till lunch. Men, som tur är pissar du själv napalm, och således kolar han efter ett tag. Skjut bara på, och retirera då och då för att ladda om hela dig.

EPISOD 3 - STEEL TOWN

Kartnamn: steel1, steel2, steel3

Du får reda på ditt uppdrag om du byter några snabba ord med bartendern. Stappla över till andra sidan av kartan och gå in genom dörren som är markerad "Moker's Steel". Den för dig till "Steel Mill" (karta steel2).

Steel Mill är relativt linjär, och den enda egentliga svårigheten är den stora smältdegeln. Höj upp ⇨


Den här bilden är rätt vacker i all sin hemskhet.

OÄRLIGHET VARAR LÄNGST

Om du har svårigheter med att lösa problemen som utvecklarna petat in i spelet, så har vi den perfekta lösningen. När du i texten läser att det finns ett fusk tillgängligt, så är det bara att kika i den här rutan och jämföra kartnamnen. Visst är fuskare avskyvärda, men alla behöver vi ju hjälp någon gång...

EPISODE 2: POISONVILLE
Karta ph_V
Skriv "give safe_docs"

EPISODE 2: BLANCO INDUSTRIES
Karta pv_b
Skriv "give bridge_key"

EPISODE 2: LIZZIE'S PROBLEM
Karta sy_h
Skriv "give shop_key"

EPISODE 2: SALTY DOG
Karta bar_sy
Skriv "give Warehouse_key"

EPISODE 2: PIER PRESSURE
Karta sy_1
Skriv "give shipyard_key"

EPISODE 2: DAS BOOT
Karta sy_2
Skriv "give oil_can"

EPISODE 3: STEEL TOWN
Karta steel 1
Skriv "give office_key"

EPISODE 3: TRAINYARDS
Karta ty3
Skriv "give fuse"

den genom att aktivera den lilla röda knappen på plattformen intill. Hoppa.

När du väl kommit till nivån "Steel Processing" (karta steel3), så ska du leta efter det upphissade betongblocket över trailern. Aktivera den lilla röda knappen och gå över. Gå bort till den obeväpnade gentlemannen känd som David. Det är honom som du måste föra tillbaka till The Boiler Room. Du har två val: föra tillbaka honom död, eller levande. Om du vill att han ska överleva så får du förbereda dig på att sitta barnvakt genom nivåerna; om han är död så har du bara dig själv att tänka på. Om han kommer tillbaka levande så säger bartendern, "Tack - du har räddat honom"; och om han är död så hör du densamma säga, "Åh nej, han är död". Vi vill inte ge dig något råd inför detta svåra val. Det är upp till dig och ditt samvete. Om du har något.

När David väl är död så kommer bartendern att ge dig en nyckel. (Stop! Fusk!) Gå nu tillbaka samma väg som du kom och känn på alla dörrar du passerar. De blågrå dubbeldörrarna leder in till Moker's Shipping.



Securitas tog till nya grepp mot klottrarna.

MOKER SHIPPING

Kartnamn: steel4

Vid nivåns början finns det en dörr som är markerad "Keep Out". Du ska med andra ord vandra rakt in och plocka på dig ammon. Gå vidare, och hälsa snällt på alla söndagsflanörer du möter på vägen. Döda också snubben med raketkastaren. Öppna dörren bakom honom. Beskåda händelserna.

DERAILED

Kartnamn: ty1

Vid kloakens slut finns det en dörr med markeringen "East D51". Den är dock låst, så gå uppför stegen till höger, halvvägs ner i kloakerna. Här kommer du att hitta det trasiga vevhjulet. (Det fungerande vevhjulet stänger dörren som du kom igenom.)

Vid det urspårade tåget ska du gå fram till de första sammankopplade vagnarna. Mellan dem finns ett hjul som du ska snurra på. Detta släpper loss den andra vagnen, som kommer att vräka upp en framkomlig väg nedåt tunneln till. Se upp för skurkarna som lurar i alkoverna och dörröppningarna. Rör dig nedför tunneln och gå in genom dörren till vänster. Tag vevhjulet. Återvänd och installera det där det trasiga tidigare satt. Nu kommer dörren "East D51" att öppnas.

DARK PASSAGE

Kartnamn: ty2

Följ den mörka passagen ner i vattnet, och klättra sedan uppför stegarna på andra sidan. Ta vänster över bron. Gå försiktigt nedför tunneln. Om tåget kommer så ska du springa bort från det och ta skydd i någon dörröppning. Hoppa ner från klippan till vänster så att du hamnar i vattnet.

Simma till vänster. Ignorera dörren. Putta in lådan under den trasiga trappan. Häv dig upp genom att använda spring- och hoppknappen. I rummet finns det ett redskap i en låda. Tryck på knappen i rummet ovanför de trasiga trapporna. Detta öppnar barriären vid tågtunneln bredvid vattenfallet. Återvänd och tryck på knapparna på väggen för att öppna de jättelika dörrarna.

TRAINYARDS

Kartnamn: ty3

Aktivera dörröppnaren som hör till porten på din högra sida. Klättra uppför stegen i slutet av tunneln. Tryck på knappen på kontrollpanelen ovanför stegen. Detta avlägsnar betongblocket nära lastbilen. Du vet, det som hindrade dig från att hoppa till gångvägen mitt emot stegen.

Hoppa över till gångvägen. Gå igenom ett par dörrar till tåghallarna. Du kan fylla på förnödenheter i vagnen som står i den andra raden till vänster. Här står dock ett par fulingar på vakt, så se upp. Klättra uppför stegen som sitter på sidan av vagnen, och hoppa sedan över till gångvägen, via tågtaken. Gå till vänster och hoppa in i rummet. Flytta den vänstra lådan till det bortersta högra hörnet och klättra sedan upp för att hämta granaterna. Gå ut via dörren längst till vänster, aktivera strömbrytaren, och gå ut genom den stora dörren.

Nu stöter du på ännu fler vagnar, och en av dem ska du släppa fri med hjälp av hjulet (som ovan). Klättra upp på stegen, på sidan av vagnen, och hoppa sedan till avsatsen på vänster sida. Aktivera strömbrytaren på väggen och hoppa tillbaka till tåget och vidare till avsatsen på andra sidan. Öppna vipporten. Du kommer nu till ett rum där två krokar hänger ner från taket. Här finns även ett par gangstas. Döda dem. På kontrollpanelens vänstra sida finns det en knapp. Aktivera den två gånger. Klättra uppför kroken och ta säkringen. (Fusk mina vänner. Fusk.) Gå ut igen. Gå in genom den andra dörren, stoppa in säkringen i kontrollpanelen, klättra nedför stegen och gå nedför gångbryggan. Gå nedför trapporna - det finns ett magasin under dem - gå ut och ta till höger nedför tunneln, där ytterligare en dörr och en strömbrytare för dig till "Depot".

DEPOT

Kartnamn: ty4

Gå in till kontrollrummet via trapporna långt till höger. Det finns tre strömbrytare på en panel. Aktivera den mittersta, följt av den högra. Nu uppenbarar sig en öppning borta till vänster. Jogga nedför tunneln, klättra uppför stegen på vagnen och gå längs tåget. Hoppa ned på lådorna till vänster, där det finns lite hälsa, och ta dig sedan tillbaka till tåget och hoppa över till de andra boxarna där det finns ett gäng patroner.

Gå antingen in genom vippdörren vid tunnelns vänstra sida, eller klättra uppför stegen till vänster. Tryck till strömbrytaren, och gå igenom vippdörrarna på andra sidan. Döda alla så kommer du till nästa nivå, "Radio City Station" (karta rc1). PCG

KOMMER SNART

Kingpin fick 70% av Lill-Hjalmar i PCG 32. Fortsättningen på denna eminenta guide kan du läsa i nästa nummer. Yo. Yo. Gangsta-Ken gonna get ya! Yo.

easports.com





Om jag hade fått bestämma och leda någon Premier League-klubb förra säsongen hade jag valt trippel-vinnarna Manchester United. Och jag hade inte ändrat laget ett dugg! Men det var då, nu är det en ny säsong som gäller. Att förstärka laget med världsspelare. Och se till att vi tar hem ännu fler troféer den här säsongen.

Andreas Larsson, Upplands Väsby.









Led dina drömmars lag i dina drömmars spel



SPELFUSK

Efterfrågan på spelfusk växer för varje dag. Därför pumpar vi ut nya, fräscha fusk det här numret också.







STAR WARS: EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

Tryck på Backspace och skriv in någon av följande koder:
perf - Wireframes av/på
oldcode - Visar "debug 1".
Skriv in en gång till så visas "debug 2".
naughty naughty - Plaserar kameran direkt bakom spelaren.
"Behold my neck-spike" visas.
Skriv igen för att återgå till normal vy.
"Blort!" visas.

beyond cinema - "letter-box"-format.
Skriv igen för att återgå. "Back to 'ol pan-n-scan" visas

happy - Vapen 3 har mer kraft.
"Open your heart" visas.
Skriv igen för att återgå till normal kraft.
"Excellent meditating!" visas.

from above - Ändra kameravyn till ovan.
"Get up on it" visas.
Skriv igen för att placera kameran direkt bakom spelaren.
"Get down ag'in" visas.

60fps - visar "60".
Skriv igen så visas "30".

but i feel so good - Push force-färgen ändras till röd.
"You're the guy with the Force" visas.
Skriv igen för att återgå till lila färg.
"Play nice" visas.

perfection - Lilafärgad Push force är nu dödlig.
"Deadly force authorized" visas.
Skriv igen för att återgå till normal Push force.
"Nobody's perfect" visas.
slowmo - Slowmo mode
"Super slowmo mode" visas.
Skriv igen för att återgå till normal läge.
"Normal mode" visas.
turntables - Fuskkoderna kommer inte att fungera.
"The tables have turned" eller "No More Cheating for You" visas. Skriv igen så visas "It was just a dream... OR WAS IT?!"
Det enda sättet för att återfå fuskmöjligheten är att starta om spelet.
i like to cheat - Ger dig alla vapen plus 500 skott till vapen 2 och 3, 5 skott till vapen 4, 1 skott till vapen 5 och 10 skott till vapen 6. "You are now the biggest cheater in the world" visas.

give me life - Sätter hälsan på 100.
"Rock on" visas.

heal it up - Sätter hälsan på 100.
"Rock on" visas.
where is gurshick - Rullar eftertexterna.

brenando - visar "Tech Bonus!".

rex - Röda linjer runt menyboxarna.
"Feel the power of REX" visas.

iampanaka - Spela som Captain

Panaka.

iamquigon - Spela som Qui-Gon Jinn.

iamobi - Spela som Obi-Wan Kenobi.

i rule the world - visar "Youd da Man".

i really stink - Nivån sänkt till Easy. "Skill Level Set to Weenie" visas.

fps - visar bilder per sekund.

donttttt - dödar spelaren. "That's what you get for saying that" visas.

rrrrright - dödar spelaren. "That's what you get for saying that" visas.

kill me now - dödar spelaren. "DON'T DO IT MAN!!!!" visas.

drop a beat - Böjer skärmen. "No, really, I feel fine" visas. Skriv igen för att återgå till normal. "Back to reality" visas.

RE-VOLT

I katalogen "cars" väljer du en underkatalog med en bil som du vill använda när du spelar. Öppna filen Parameters.txt och ändra raden "TopSpeed" till vad du vill. Din bil kommer att gå snabbare. Du kan också ändra saker som Acceleration, Steering rate, Wheel size m m.

DUNGEON KEEPER 2

Tryck CTRL+ALT+C, under tiden som du spelar. Skriv sedan in någon av koderna. OBS: Du får inte upp en textruta, utan hör bara ett ljud. Fusket fungerar kanske inte med alla versioner av spelet.

show me the money - Pengar
now the rain has gone - Karta
feel the power - Uppgradera alla monsters skill till 10
this is my church - Alla rum
fit the best - Alla rum och fällor
i believe its magic - All magi
do not fear the reaper - Vinn nivå

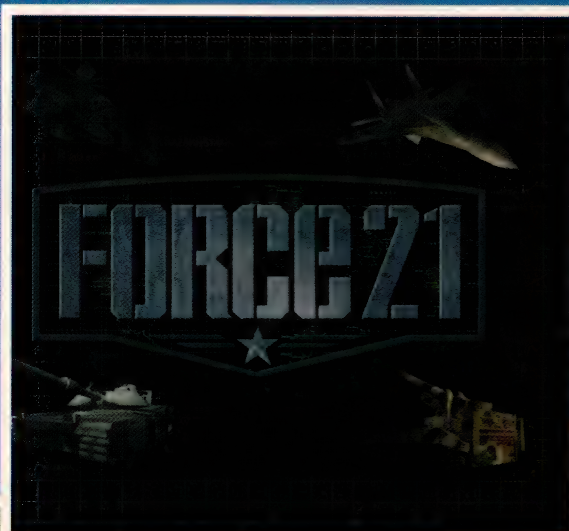
Offra det i vänsterspalten för att få det till höger:
2 Salamanders - 1 Dark Mistress
2 Rogues - 1 Salamander
2 Warlocks - 1 Goblin
2 Bile Demons - 1 Rogue
2 Black Knights - 1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf - 1 Dark Mistress
2 Skeletons - 1 Dark Elf
2 Wizards - 1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll - 1 Bile Demon
2 Dark Elves - 1 Troll
2 Vampires - 1 Bile Demon
2 Dark Mistresses - 1 Skeleton
2 Trolls - 1 Warlock
3 Monks - Mana Boost
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf - Få Imps

FORCE 21

Skriv in följande koder:
amazon - Inga träd
avatar - Gula rutor kring fordon och hus
london - Inga moln
hasselhoff - Omedelbar förlust
ispy - Ingen Fog of War
polytheism - Odödlighet för alla
killenemy - Döda alla fiender
grid - Visa rutnät
chessmatch - 100% Radar
commanders - Kopplar bort Commander-effekt
stratperspective - Byter vy
hurt - Skadar första fordonet i aktuell pluton
chillout - Låser fordon
gameoverman - Omedelbar vinst

STAR WARS: EPISODE 1 RACER

Skriv bara in följande koder i spelet:
SW_IWANNABEAJEDIKNIGHT - God Mode av/på
SW_PRINCESSLEIAISAHOTCOOKIE - Tillgång till alla vapen
SW_EWOKSTURNMEON - Tillgång till alla nivåer
SW_THEFORCESUCKS_TRYSCIENTOLOGY - Omedelbar död
SW_DONTSEEAUSTINPOWERS - Vinn aktuell nivå
SW_IWISHMYDADDYWASDARTHVADER - Bonusnivån "Dark Insemination"
SW_ICANTBELIEVEIACTUALLYFELLFORTHISCRAP - "April Fool's" skrivs på skärmen







nordic games

24 timmars leverans

Vi har en ny butik!

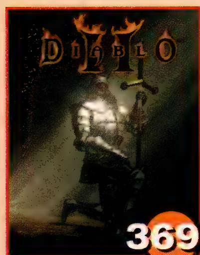


i Winn Gallerian i Gävle

Öppet Månd-fred 9.30-18, lörd 9.30-15

Nyheter


Age of Empires 2 — 429:-


Diablo 2 — 369:-


Driver — 349:-


Mortyr — 369:-

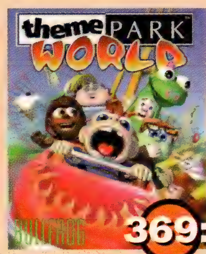
Agharta	349
Amerzone	399
Anachronox	399
Armored First 3	369
Avalon Hills Diplomacy	ring
Axis & Allies Iron Blitz	ring
Aztekerna	ring
Close Combat Trilogy	399
Croc 2	369
Crusaders of M & M	349
Cutthroats	399
Daikatana	399
Dark Reign 2	349
Delta Force 2	369
Descent Freespace 2	369
Drakan	349
FIFA 2000	369
Final Fantasy 8	399
Flight Simulator 2000	549
Flight Sim 2000 Prof.Ed	749
Flight Unlimited 3	369
Formula 1	369
Gabriel Knight 3	349
Grand Theft Auto 2	369
Heroes 3: Armageddons Blade	299
Homeworld	349
Messiah	379
Nox	369
Omikron Nomad Soul	399
Operational Art of War 2: Clash of Eag	499
Elite	399
Flashpoint K	299
Pizza Syndikatet	399
Rage of Mages 2	369
Rainbow Six: Rogue Sp	ring
Rally Masters	349
Seven Kingdoms 2	349
Sinistar Unleashed	ring
SWAT 3: Close Q Battle	ring
System Shock 2	369
Tomb Raider 4: Last Rev	399

Ordinarie


C & C Tiberian Sun — 349:-

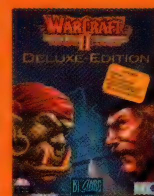

NHL 2000 — 369:-


Leagcy of Kain 2 Soul Reaver — 399:-


Theme Park World — 369:-

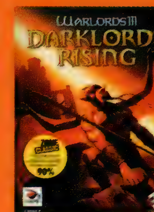
Alien vs Predator	369
Alpha Centauri	369
American Bull Rider	299
Austin Powers	349
Baldurs Gate	349
Big Game Hunter 2	249
Braveheart	399
Burnout Champion Drag Racing	469
C&C Tiberian Sun	349
Carmageddon 2	249
Championship Man 3	399
Civ 2 Test of Time	429
Civ 3 Call to Power	419
Corsairs	369
Darkstone	369
Delta Force	369
Descent 3	369
Discworld Noir	399
Drakar & Demoner, sv	349
Dungeon Keeper 2	369
Eastern Front 2	369
EverQuest, US Import	599
Falcon 4.0	249
Fighter Squadron	349
Fighting Steel	369
Fleet Command	369
Fly	369
Force 21	379
Grand Theft Auto	229
Half Life - G o t Y Ed	349
Heroes of M & M 3	349
Hidden & Dangerous	379
Jagged Alliance 2	349
Kingpin	399
Machines	299
Mechwarrior 3	369
MIG Alley	379
Nira Drag Racing	399
North vs South	349
PGA Champ Golf 99	369
Pro Bowl 3D	199
Pro Fishing 3D	199
Pro Pool 3D	199
Railroad Tycoon 2+Exp	399
Rainbow Six Golden P	349
Reah	349
Rollcage	299
Roller Coaster Tycoon	369
Sega Rally 2, US Imp	499
Settlers 3	329
Silver	349
Sim City 3000	369
Star Trek: Birth of Fed	369
Star Wars Behind the Magic	249
Star Wars Droidworks	289
Star Wars Episode 1: Phantom M	399
Star Wars Episode 1: Racer	399
Star Wars: Insiders Guide	299
Star Wars Rebellion	329
Star Wars: Rogue Squadron	399
Star Wars Shadows of t Empire	249
Starcraft	329
Street Wars: Constructor	399
Total Annihilation: Kingdoms	349
Traitors Gate	349
Vegas Girls	349
Worms Armageddon	349
V-Rally	249

SUPERREA Alla spel 99:-/st


Warcraft 2 DX


Luftwaffe Comm


WarGames


Warlords 3

- Actua Soccer 3
- Airliners
- Apache Havoc
- Biosys
- Blackstone Chr inkl. Myst
- Champ Manager 98 Allsve
- Dominion Storm
- Excessive Speed
- Exhumed
- FA 18 Korea
- Final Liberation
- Flying Corps Gold
- Formula One 97
- Golf Pro 98
- Grand Touring
- Hexplore
- Int. Rally Championship
- Iznogoud
- Jetfighter Full Burn
- Johnny Herbert Grand Prix
- MIA
- NHL 98
- Oddworld 2 Abes Exoddus
- Police Quest SWAT
- Seven Kingdoms
- Star Trek Pinball
- Star Trek Starfleet Academy
- Swiv 3D
- Three Lions Football
- Tides of War
- Top Ten Pack 2
- Total Football Manager
- Ultimate Race Pro
- Uprising 2
- USS Ticonderoga
- War of the Worlds
- Wingstar
- Virtual Chess 2

Budget


Unreal — 199:-


Snowmobile — 149:-

Diablo	169
Dungeon Keeper Gold	159
FIFA 98 RTTWC 98 Cl	159
Flight Unlimited 2	199
Forgotten Realms 1	249
Forgotten Realms 2	249
Forgotten Realms 3	249
Gex 3D	149
Heroes of M & Magic 2	139
Legacy of K Blood Omen	139
Lula	149
Might & Magic 6	149
Myst	169
Need for Speed 2 SpEd.	159
Sim City 2000 Classic	159
Snowmobile	149
Spec Ops	149
Theme Hospital	159
Tomb Raider 2 Golden Mask Prem	229
Unreal	199

www.nordicgames.com tel 054-22 20 00 fax 054-22 20 22

Tillbehör



Sidewinder Force Feedback Wheel



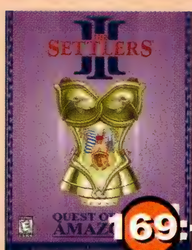
Sidewinder Precision Pro



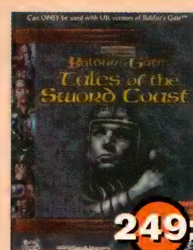
Sidewinder Gamepad

3Dfx:	
Voodoo3 2000 PCI	1499
Voodoo3 3000 AGP	1999
Blaster Banshee 16 mb	1199
Demon Banshee 16mb	1049
Action Replay	499
CD-Rom 10-Pack, B.disc	129
CD-Rom Skiva Silver/Blå	15
Digital Soundsystem	1349
HK Gamepad Pro inkl. Y-kabel P	299
HK Gamepad Pro Usb	299
HK Pro Player PC	99
HK Sidew. Dual Strike	649
HK Sidew. Freestyle Pro	649
HK X-Terminator	499
JS Top Gun inkl Unreal	299
Keybord Internet	299
Keybord Internet Pro	549
Mus Basic Mouse	199
Mus Intellimouse 3.0	399
Mus Intellimouse Tr.ball	349
Mus Intellimouse with Intellieye	549
Mus Wheelmouse	299
Ratt, Sidew. Precision Racing Wheel	799
Ratt, Charger	549
Ratt, Puma GT Wheel	599

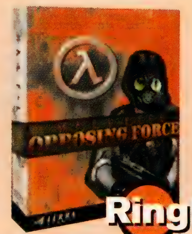
Expansioner



Settlers 3: Quest of the Amazon Queen



Baldurs Gate: Tales of the Sword Coast



Half Life: Opposing Force



Terror in the Air (MS Flight 98)

Age of Empire Rise of R	329
Baldur's Gate Exp.	249
Commandos Datadisk Expansion	249
G Theft Auto London	229
Railroad Tycoon 2: Second Century	249
RainbowSix Eaglewatch	199
Settlers 3 Mission P 1	149
Starcraft Brood Wars Off. EXP	189
MS Flight Sim 98:	
DC3	249
Grand Canyon	399
Pro Flight	399
RAF Collect	299

Spelpaket



Big 6IX Pack Hunters Ed
Deer Hunter, Duck Hunter, Trophy Hunter, Turkey Hunt, Wild Varmint Bounty Hunter, Sportsman's Paradise



Starcraft Battlechest
Innehåller Starcraft, expansionen Starcraft - BroodWar och spelguider med massor av tips och strategier.

Aces Collection	249
Age of Empire Gold Ed	399
Biggest Names Best G	349
C&C Red Alert Megabox	349
Gabriel Knight Mystery Pack	249
G Theft Auto + London	329
Interstate 76 Arsenal	249
Larry Collection 1-6	249
Lucas Arts Vol 3	399
Quake & Doom Comp	199
Starcraft & Brood Wars	399
Starsiege Universe	399
Worms Classic Coll	349
X-Wing Collectors	189



ÖPPETTIDER: VARDAGAR 10 - 19
LÖRDAGAR 11 - 15

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).

2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.

3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.

4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.

5. Portokostnaden är:
Beställningar under ett kilo, 58 kr.
Beställningar över ett kilo 99 kr.



Gratisprodukter

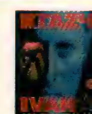
Beställt 3 eller fler spel?
- Välj en av dessa produkter utan extra kostnad
Gäller köp av alla produkter i annonsen.



Alpha Storm
värde 169:-



Shogo
värde 169:-



Krazy Ivan
värde 169:-



NHL 98
värde 99.-



Int. Rally Champ.
värde 169.-

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1.________________

2.________________

3.________________

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

____

Reservtitel

1.________________

**Gratisprodukt se separat ruta ovan*

Namn

Adress

Postnummer och ort

Telefon nummer

E-mailadress

Målsmans underskrift om under 18 år

☐ Ja tack, jag vill gärna ha en gratis katalog.

PCG 10 -99

Frankeras ej!
Nordic Games
betalar portot



Nordic Games Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Reservation för prisändringar.

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

KORTISAR

Jag tycker att ni var elaka mot Martin i nummer 31.

Mvh Drakan

Elaka? Vi? Nu förstår vi inte vad du menar.

Asså i förra numret så var det nån göteborgare som skrev att ni skulle börja heja på frölunda strunt i det och börja heja på en stor klubb som falu bs!!! förresten fler spel recensioner och färre guider!!!!! Falun Rulez!!!!!!!!!!! jag håller förresten med Bennet i hans resonemang i förrförra numret om sj!!!!!

Hälsningar Lars

Vi på PC Gamer gillar hockey bättre. Främst för att det är inomhus. Och för att man ser pucken. Bennet hälsar och tackar för ditt stöd. Sedan undrar han även om han kan få lifta med dig, för han vågar inte åka tåg längre...

HEJ!
Jag undrar om det vore möjligt att få ett reportage om hur spel görs. Reportageserien om Lionhead påminner lite om det jag söker men jag skulle vilja veta lite mer, typ vilka språk man använder när man programmerar, vilka program grafik görs i, hur idéer utvecklas osv. Tycker att detta vore väldigt intressant.

mvh Daniel

Det här är ett uppslag som vi ska spara och vårda ömt. Ett antal svenska spelutvecklare är ju på stark frammarsch, och kanske kan vi få någon av dem att berätta mer.



OCENSURERAT

I ett försök att låta våra trötta gamla fingrar vila en stund, låter vi er läsare ta över en stund. Säg vad ni vill, och stå för vad ni tycker. Skicka era synpunkter till den här adressen: **PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö**. Elektroniska brev skickas med fördel till **red@pcgamer.net**

HALLÅ!

Sitter här med senaste PC-gamern. Låt mig gå rakt på sak, Hur kan ni ta in en sådan uselt skriven artikel som den om *Rainbow six: Rouge Spear*??? En artikel som är som en historia? Skärp er! Jag tycker inte om alla dessa engelska artiklar ni tar in, låt Hjalmarson eller nån som kan skriva ordentligt ta hand om dem istället. Dessutom tycker jag guiderna och spelfusken tar allt för stor plats i tidningen. Ni skulle kunna lägga upp dem på er hemsida eller nåt om ni nu envisas med att ha dom kvar. Till sist, Göteborg är en skitbra stad som det inte luktar fisk i.

/Goa gubben

Jodå, vi kommer att envisas med att köra guider och spelfusk, helt enkelt eftersom det är så många som hör av sig och vill ha det. När Mike får se det här kommer han att le otroligt självbelåtet och kräva löneförhöjning. För att finansiera det måste vi kanske höja lösnummerpriset...

MANLIGA SEXBOMBER!

När kommer vi homosexuella att få en manlig sexbomb att vila ögonen på. Visst har de flesta manliga spelfigurer vältränade kroppar och visst ser de bra ut men inte kan man påstå att det finns någon manlig "Lara". Jag menar alltså inte en kille med silikonbröst, om nu någon tror det. Det jag vill se är ett spel i stil med PSX-spelet *Dead or Alive*, men istället för att tjejerna blir mer lättklädda varje gång du varvar spelet så är det killarna som blir av med kläder. För att inte sätta en "bögstämpel" på ett sånt spel kunde man sälja det i två versioner eller helt enkelt låta både de manliga och kvinnliga karaktärerna strippa lite i respektive slutsekvens. Jag undrar också när ni tänker lägga med *Midtown Madness, Descent3 Demo Beta 2* och *Conflict Freespace 2* på CD:n. Och VAR är recensionen på *Midtown Madness*!

VH, Ingkognito

I våra ögon är Dead or Alive *ett androgynt popband och inte ett spel, men låt gå. Vi ska vidarebefordra ditt brev till alla spelutvecklare vi känner, så får de själva besluta om de tror att det lönar sig att göra homo- respektive heteroversioner av olika spel. Vi har inte för avsikt att dra igång en kampanj för att få till stånd något sådant. Vi har inte heller för avsikt att dra igång en debatt om detta. Vi undrar också var* Midtown Madness*-recensionen är. Hittelön väntar för den som lämnar tillbaka den till oss.*

HEJSAN!

Frågor till världens bästa tidning:
1. Varför har ni kortat ner tidningen till 84 sidor? I så fall kan ni väl förminska bilderna så ni fyller ut med mer text så att alla blir glada igen.
2. Hinner *Q3* ut i butikerna innan *Q3*-sm?????
Värt att tänka på.
3. Sluta hacka på Star Trek. Star Trek har inte gjort er något (förutom all kassa spel, men låt inte det gå ut över serien).

från er trofaste prenumerant #AlienQB

1. Den tidning som du läser detta i har 100 sidor. Det har vi tänkt fortsätta med.
2. Vi kommer inte att köra Quake III-*SM förrän spelet har varit ute ett tag.*
3. Jodå, Star Trek har givit oss en del sömnlösa nätter. Sådant glömmer vi inte.

BLI BÄTTRE!

Hej PC Gamer Ni är världens bästa spel tidning. Men här får ni rejäl kritik (inte för att vara elak utan för jag vill att ni ska bli bättre.)
1: Betygsättningen på de flesta spelen är urusel jämfört med vad ni skriver om spelen i era recensioner.
2: Bättre nästa nummer ruta. Ni skriver praktiskt taget inget om nästa nummer.
3: Skär ner på guiderna så att det max är en guide per nummer så man får plats till fler recensioner i tidningen som det grymma *Midtown Madness* som ni jämt nämner.
4: Större Ocensurerat så mitt brev får plats
5: Hmm verkar inte komma på nåt.
6: Jo förresten utöka numret till fler sidor.

Mvh Marcus

På 1 och 2 svarar vi okej, på 3 svarar vi Nja. Som du märker kom ditt brev med utan att Ocensurerat växte, och det här numret har fler sidor.
Bra, va?

VIKTIGA FRÅGOR

För länge länge sedan...
Gjorde Lucasarts ett magnifikt spel vid namn *Grim Fandango*. Det var stort,snyggt och klurigt. Eftersom konceptet var så bra och spelet tog 4 år att göra så kunde det bara inte misslyckas. Därför ställer jag nu två frågor:
1. Kommer det ett nytt Äventyrsspel från Lucasarts i samma gamla stil?
2. Vet ni någonting om det?
Blizzard är inte häller dumma heller med sitt *Diablo*. Det var mycket bra men lite väl statiskt "Hey! What can I do for you" för att ta ett av de många exempel. Men så fick jag höra att 2:an var på väg och då drog jag ett djupt andetag.......Jag har läst "På Gång" och intervjun med Blizzard och jag har nu förstått att det kommer att bli gigantiskt, väldigt snyggt och så långt ifrån statiskt som möjligt. Det är därför *DIABLO 2* kommer att bli årets spel, för det kommer väl ut i år eller? Sedan undrar jag ifall ni tänker besöka Digital Illusion och intervjua dessa intressanta personer. Eftersom jag älskar att programmera (C++) så har alla intervjuer varit bra, där ni har fått fram lite när de började, varför och lite vad man ska tänka på. Sen måste jag bara säga at eran Datorfestival är bäst. Jag är mycket sugen på att lämna ett bidrag till er (för den fortsätter väl?).

Det är väl ganska troligt att det blir ett Grim Fandango 2, *om man säger så. När det gäller* Diablo 2 *så lär det nog komma ut i år, ja. Spelföretag gillar julhandeln precis lika mycket som alla vi andra. Vi ser fram emot att beskåda och bedöma ditt bidrag i nästa års Dataspelsfestival...*

Till sist vill vi avsluta Ocensurerat med en läsarbild. Det är Linda i Växjö som har skickat in en bild på sina syskonbarn. Vi kan bara gratulera grabbarna till deras förnämliga klädsmak.



NÄSTA MÅNAD

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS
Vi har alla fakta om den efterlängtade uppföljaren!

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
Terroristerna får en jobbig höst!

SYSTEM SHOCK 2
Läs vår omfattande recension!

PLUS!

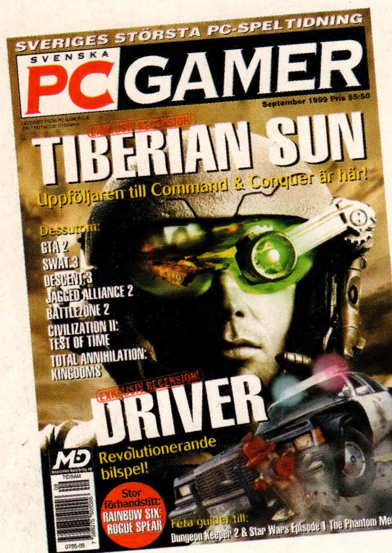
Del två av **Kingpin**-guiden.
Vi kan även bjuda på massor av nyheter från spelvärlden, förhandstittar, recensioner och ocensurerade läsarbrev. Dessutom bjuder vi alla läsare på en stor överraskning!

NR 35 FINNS I DIN BUTIK 9:E NOVEMBER. MISSA INTE DET!

Notera: Innehållet kan ändras.

Bli en vinnare du också

- PRENUMERERA!
13 nummer inkl CD



ENDAST 461^50







Nr. 10-99

Svarspost
350 237 708
358 01 Växjö

✔ **Ja Tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (13 nr inkl CD) för endast 461:50 kr. Jag sparar 260 kr mot ordinarie lösnr.pris.**

Namn: ____________________

Adress: ____________________

Postadress: ____________________

Tel: ____________________

Namnteckning: (målsman om du är under 18 år)

____

Aldrig mer kommer din e-postlåda kännas tom, trist och innehållslös för nu kan du beställa ett nyhetsbrev om PC-spelbranschen som varje vecka året om levererar de intressantaste spelnyheterna direkt till din e-postlåda - HELT GRATIS.

MAIL GAMER

Beställ din prenumeration på www.pcgamer.net

Kommer i november

TZAR
THE BURDEN OF THE CROWN



POSTTIDNING B
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö